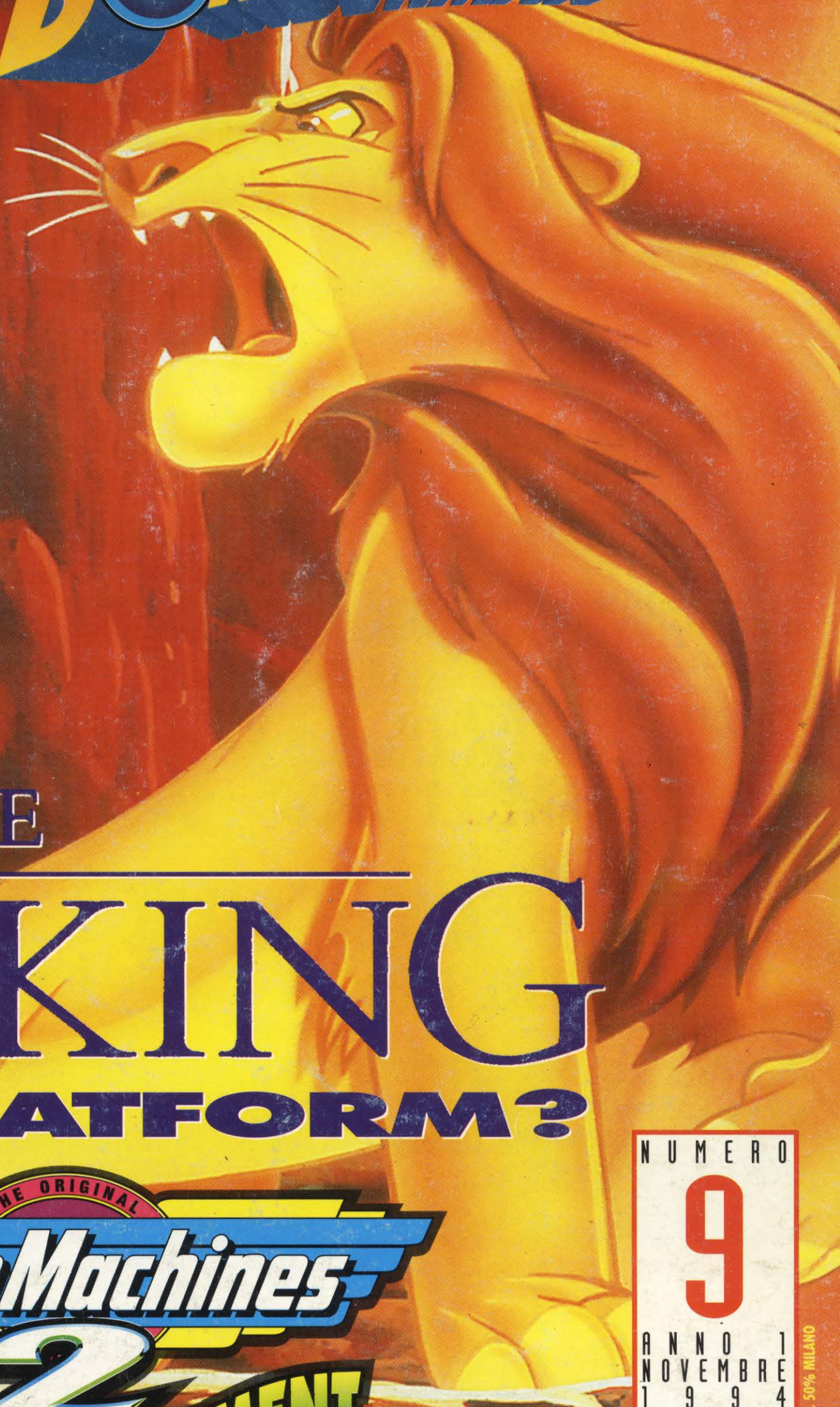




MEGA BOMBERMAN

UN GIOCO
ESPLOSIVO!



THE LION KING IL RE DEI PLATFORM?

THE ORIGINAL Micro Machines 2 TURBO TOURNAMENT

IL DIVERTIMENTO
SI FA IN OTTO!



SONIC & KNUCKLES

NUMERO
9
R N N O 1
N O V E M B R E 4
1 9 9 4
L.5.000
FRS 7.50
FUTURA
PUBLISHING

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

PRENOTA SUBITO I TUOI GIOCHI DI NATALE '94

KICK OFF 3

MEGADRIE L. 99.000
SNES L. 115.000

MICROMACHINE

GAMEBOY L. 69.000
SNES L. 119.000

LEMMINGS 2

MEGADRIE L. 119.000
SNES L. 139.000

SONIC 4

MEGADRIE L. 129.000

MICROMACHINE 2

MEGADRIE L. 109.000

VORTEX (SFX)

SNES L. 139.000

FIFA '95

MEGADRIE L. 119.000

ROCK'N ROLL RACING

MEGADRIE L. 79.000

BUGGER MAN

MEGADRIE L. 99.000

SPARKSTER (Rocket Knight Adventure 2)

MEGADRIE L. 119.000 SNES L. 139.000

BUBSY 2

MEGADRIE L. 99.000

MIGHTY MAX

MEGADRIE L. 89.000 SNES L. 99.000

NBA JAM

GAMEBOY L. 79.000

**ORDINA SUBITO TOPOLINOMANIA PER MD e SNES
...E PARTECIPERAI AL GRANDE CONCORSO !**

Inoltre tantissimi giochi per:
GAMEBOY - GAME GEAR - MEGADRIE - SUPERNINTENDO
a partire da **L. 29.000** (IVA compresa)

SCONTI PARTICOLARI PER RIVENDITORI QUALIFICATI

IL PIÙ VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA



VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
a subito 011-3090202 (r.a.)

THE TOP GAMES

| | | |
|-----------------------------------|------|-----|
| SILVESTER & TWEETY | 135 | (U) |
| SKITCHIN | 99 | (E) |
| SOCKET | 99 | (U) |
| SONIC 2 | 39 | (E) |
| SONIC 3 | 99 | (E) |
| SONIC SPINBALL | 87 | (U) |
| SONY | TEL. | |
| SPACE HARRIER | 44 | (E) |
| SPEEDBALL 2 | 49 | (E) |
| SPIDERMAN & X-MAN | 69 | (E) |
| SPATTERHOUSE 2 | 49 | (E) |
| STAR TREK | 119 | (U) |
| STIMPY'S INVENTION | TEL. | |
| STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION | 99 | (E) |
| STREET OF RAGE 3 | 129 | (E) |
| SUB TERRANIA | 89 | (E) |
| SUPER FANTASY ZONE | 44 | (E) |
| SUPER HANG ON | 39 | (E) |
| SUPER KICK OFF | 66 | (E) |
| SUPER MONACO GP II | 60 | (J) |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 159 | (E) |
| SUPER THUNDERBLADE | 44 | (E) |
| SUPERMAN | 55 | (E) |
| TALE SPIN | 49 | (E) |
| TALMID ADVENTURES | 49 | (E) |
| TAZMANIA | 49 | (J) |
| TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS | 109 | (U) |
| TENNIS (IMG INT. TOUR) | 119 | (E) |
| TERMINATOR 2 | 49 | (E) |
| TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME | 55 | (E) |
| THE HUMANS | 79 | (U) |
| THE INCREDIBLE HULK | 119 | (E) |
| THE LOST VIKINGS | 115 | (E) |
| THE SUPER SHINOBI 2 | TEL. | |
| TOE JAM & ERAID II | 109 | (J) |
| TOYS | 47 | (U) |
| TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS | 129 | (E) |
| TWO CRUDE DUDES | 56 | (E) |
| URBAN STRIKE | 119 | (E) |
| VIRTUA RACING (CON CHIP DSP) | 169 | (E) |
| VIRTUAL BART | TEL. | |
| VIRTUAL PINBALL | 67 | (E) |
| WIMBLEDON TENNIS | 75 | (U) |
| WIZ'N'LIZ | 69 | (E) |
| WOLF CHILD | 47 | (U) |
| WONDER BOY 5 | 49 | (E) |
| WONDER BOY 6 | TEL. | |
| WORLD CLASS LEADERBOARD GOLF | 49 | (E) |
| WORLD CUP USA 94 | 119 | (E) |
| WORLD HEROES | 125 | (J) |
| WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO | 52 | (E) |
| WORLD SERIES BASEBALL | 117 | (E) |
| WWF ROYAL RUMBLE | 95 | (U) |
| X-MAN | 59 | (E) |
| XENON II | 44 | (E) |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS | 109 | (E) |
| ZOOL | 47 | (E) |

(U): Usa
(J): Japan

LEGENDA



ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)
FAX 011-31.13.555
POSTA **QUEEN COMPUTER**
 via Castalgomberto, 153 - 10137 TORINO
MAILBOX **VIDEOTEL**
 211503732
QUEEN SHOP
 corso Dante, 2 - 10134 TORINO
 telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castalgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

MC I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

| TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO | | |
|--|---------|-----------|
| titolo programma | console | prezzo |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| <input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE | | L. 7.000 |
| <input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE | | L. 13.000 |
| <input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. | | L. 18.000 |

- ☐ **PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO**
 - ☐ **ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE**
 - ☐ **ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO
IN C/C POSTALE N° 14308100**
 - ☐ **ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE
INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.**
- TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA**
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.



SOMMARIO



MEGA CONSOLE

N. 9 novembre 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga

In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo.

Hanno collaborato: Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano "Juza" Diazo, Marco "Puck" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Ravetto Brothers.

Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli

Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano



Amministratore Unico: Giampietro Zanga

Direttore Editoriale: Filippo Canavese

Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco

Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano

Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66011371 - Fax. 02/66011969

Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 5.000

Arretrato: L. 10.000

Abbonamento annuo (11 numeri): L. 38.500

Abbonamento Estero: L. 77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)

Stampa: Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano

Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da

Mean Machine Sega - Emap Images UK

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.

Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

Mega Console © 1994 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1994

REVIEW e PREVIEW

MEGADRIVE

FIFA SOCCER '95

FLINK

GENERATIONS LOST

GUN FIGHTERS

MEGA BOMBERMAN

MICRO MACHINES 2

PROBOTECTOR

RED ZONE

SONIC & KNUCKLES

SPARKSTER

THE LION KING

THEME PARK

URBAN STRIKE

WOLVERINE



78 - 80

50 - 51

24

34

66 - 68

70 - 72

60 - 62

56 - 58

52 - 54

82 - 84

46 - 48

36 - 38

40 - 42

22 - 23

MEGA-CD

SNATCHER

SOULSTAR



32 - 33

74 - 75

SATURN

TEE-OFF

26 - 28

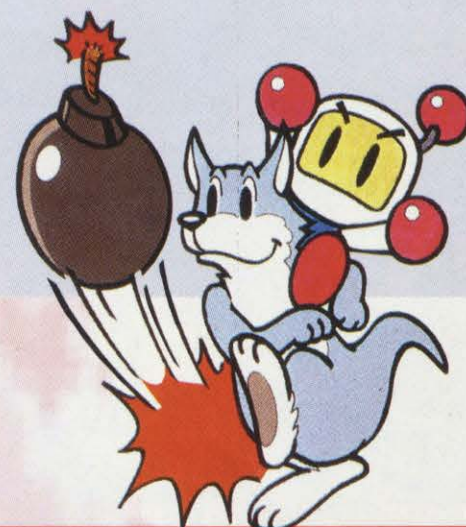
GAME GEAR

PETE SAMPRAS TENNIS

86

MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT II



87

LA COLONNA SONORA DEL MESE

Ebbene, è con profondo rammarico che annunciamo la chiusura dell'angolo musicale del Sommario di Mega Console... D'ora in poi se vorrete sapere che dischi comprare dovrete andare in edicola e chiedere Futura Music, rivista, manco a dirlo, edita da Futura Publishing. Lì troverete recensioni scritte col sangue da Simon, Vince e altri collaboratori usuali di Mega... Bella storia, eh?

**FUTURA
MUSIC**

**DAL PROSSIMO NUMERO
MEGA CONSOLE
AVRA' 16 PAGINE IN PIU'!!!**

RUBRICHE

MEGAMAIL

8 - 11

Ebbene, vi avevamo promesso 6 pagine di Posta e infatti questo mese Mega Mail è di... ehm... 4 pagine? Su dai, non mettetevi a piangere adesso...

MEGAconsole INTERNATIONAL NEWS NETWORK 12 - 20

Pazzesco, convertono Fifa Soccer su Game Gear!!! Ah, lo sapevate già? E che la EA facesse un gioco di rugby però non... Come, sapevate anche quello? Ma allora avete già letto le News di questo mese, malefici!

WALL STREET

88

Avete un Megadrive da vendere? Un Mega-CD da scambiare con un Game Gear? Un Master System da affittare? Bene, questo è lo spazio che fa per voi!

MEGATRIX

90 - 97

I trucchi sono una bella cosa, ma provate a finire un gioco senza cheat mode, password e gabolate affini... Ah, non perdetevi lo Speciale dedicato a Mortal Kombat II su Game Gear!

VIEWPOINTS

98

Il gioco del Neo Geo non c'entra una beata favogna in questo caso... A proposito, lo sapete che è in arrivo la conversione per Megadrive?

A.A.A. MAGO ESORCISTA CERCASI

Basta! Non è possibile! Non è giusto... Il mese scorso pensavamo di aver battuto tutti i record di sfiga possibili e immaginabili: beh, ci eravamo sbagliati... Piantatela di tirarci addosso maledizioni, malocchi e affini o, invece di un mensile, dovremo realizzare un trimestrale... Il bello è che, nonostante questa dose massiccia di sfortuna, abbiamo ancora gente da ringraziare e/o salutare... Cominciamo con un caloroso benvenuto a due megaesperti di videogiochi che hanno finalmente deciso di rimpolpare la già cospicua lista di redattori di Mega Console: Fabio "3DO man" Ravetto e Marco "Buffalo Bills" Ravetto. Il bello è che i due hanno lo stesso cognome, pazzesco! Come? Ah, sono fratelli? Er... Stavamo dicendo? Già, i ringraziamenti: Claudio il parà che questo mese s'è fatto un mazzo assurdo, la Saima, il Fantacalcio, Padre Fabiani e... stop. Una volta tanto saremo brevi... Non si ringraziano Barbara (che mi ruba sempre il Mac) e soprattutto quel disgraziato di MBF che ha pensato bene di farsi una vacanza di un mesetto negli States! Maledettoooo... Almeno ricordati la jersey dei Blachhawks...



DA LEGGERE ASSOLUTAMENTE

A-t-t-e-n-z-i-o-n-e! Ricordiamo a tutti i lettori di **Mega Console** gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981487 o 02/66981586 dalle 15 alle 17, dal lunedì al venerdì. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System o Game Gear... Beh, i numeri di telefono sono gli stessi, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 22 di venerdì sera per sapere che fine ha fatto Tails o di che sesso sia Knuckles. Potremmo rispondervi male. Molto male.

44.000 lire

per un anno

di Mega

Console

M E G A C O N S O L E • C A M P A G N A

Ritagliare e spedire il coupon in busta chiusa a: Futura Publishing - Via Edolo, 29 - 20125 Milano

**Sì desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE
per un anno (11 numeri)
a lire 44.000 anziché lire 55.000**

Nome e cognome _____
Via e numero _____
CAP _____ Città _____
Prov. _____ Telefono (_____) _____
anno di nascita _____

MODALITÀ DI PAGAMENTO

☐ Allego assegno N° _____
della banca _____

☐ Ho effettuato il pagamento sul
c/c postale n° 27585207 inte-
stato a Futura Publishing
s.r.l. - Milano (allego
fotocopia della
ricevuta)
MC 9

Abbonarsi a Mega Console vuol dire:

Essere sempre informati sulle novità e sul meglio per la tua console

Avere la certezza di ricevere, comodamente a casa propria, la rivista
senza rischiare di perdere nemmeno un numero

Ricevere 11 numeri della rivista con uno sconto del 20% sul prezzo di
copertina che resterà invariato per tutta la durata dell'abbonamento

Ebbene sì, è venuto il momento di dire tutta la verità: tra qualche giorno passerò ad una nuova testata, che definire atomica è un miccino riduttivo. Si chiama "Vecchio Scarpone, quanto tempo è passato" ed è interamente dedicata alle scarpe sportive, trainers, sneakers, insomma ci siamo capiti. Nike, British Knights, Reebok, Fila, Adidas: una vera galata. Recensiremo i prodotti più interessanti sul mercato, prendendo in considerazione parametri come morbidezza, resistenza, look, rapporto qualità/prezzo. Vi anticipo il dossier che apparirà sul primo numero (oh, che resti tra noi, beninteso): "A che cavolo servono i cuscinetti d'aria?". Non mancheranno interviste agli shoe-designer e gadget di ogni tipo (che ne dite di un paio di stringhe delle Air Vulgarian?). Faremo anche speciali su cappellini e vestiame vario. Allora, che ve ne pare? Sconvolgente, vero? Sentiamo l'opinione del Simon:

"Mah, ho poco da aggiungere: dico solo che l'83% assegnato alle nuove Jordan mi sembra decisamente troppo alto, mentre il 91% che si sono pappate le Xanthius X-Rugged mi trova pienamente concorde... Decisamente interessante la Preview delle nuove Avia, mentre ho come l'impressione che regalare un paio di Air Vulgarian con ogni rivista sia un tantinello scomodo... Ah, erano solo le stringhe? Er... Come non detto, linea alla regia..."

Divorodorosamente vostri,

MBF & Simon



Una recensione completa sul primo numero di "Vecchio Scarpone, quanto tempo è passato"

OMINO, TROPPO OMINO

Cari amici di Mega Console, mi chiamo Fabrizio, ho 24 ani, sono nato e vivo a Savona.

I videogiochi sono solo uno dei miei molteplici interessi, e il mio genere preferito è quello dei picchiaduro.

E proprio per parlarvi di picchiaduro, ho deciso di scrivervi. Premetto innanzitutto che posseggo Street Fighter II: Special Champion Edition, e Fatal Fury 2. Ecco (The Dolphin 2? - Ndr), a parer mio siete stati un po' ingiusti con quest'ultimo gioco, secondo me meritava senz'altro di più, magari un punteggio identico a quello che ha ricevuto Mortal Kombat II... "Adesso non iniziate a domandarmi qual è il migliore... E' tutta una questione di gusti personali." Sentite, ho un'idea, prendiamo i tre migliori picchiaduro in circolazione, ovvero Street Fighter II, Mortal Kombat e Fatal Fury (seguiti compresi) e analizziamo il perché del loro successo.



Secondo Fabrizio, Street Fighter 2, Mortal Kombat (nella foto) e Fatal Fury, seguiti compresi, rappresentano da soli l'intera categoria dei picchiaduro... (vedi Omino, Troppo Omino)

Sono convinto di una cosa: credo che chiunque dotato di un minimo di fantasia sia in grado di ideare, almeno graficamente, una quindicina di personaggi con relative mosse e fondali. Non che ci voglia poi molto: un foglio di carta e una matita sono più che sufficienti. Basta poi avere a portata di mano una rivi-



re meramente economico (ovvero la loro retribuzione).

Non dimentichiamoci della giocabilità: un gioco non deve essere né troppo lento, né troppo veloce, né troppo facile, né troppo difficile. E già qui arriviamo ad una scrematura radicale: non sono poi molti in grado di darci un prodotto dalle caratteristiche richieste.

Ma ancora non basta.

Dopo il successo di SF2, saranno usciti almeno uno squinziliardo (diciamo pure due squinziliardi - Ndr) di cloni, dei quali una buona parte erano emerite schifezze, altri invece avevano tutte le carte in regola per bissarne il successo. Questo non è avvenuto e solo Mortal Kombat e Fatal Fury hanno incontrato il favore del pubblico.

Perché?

Beh, io credo che questo sia principalmente dovuto al fatto che i programmatori sono

riusciti a infondere ai personaggi uno spesso-

re psicologico

notevole:

li hanno

sta tipo "Bell'Europa" e di fondali ne abbiamo quanti ne vogliamo. Idem per quanto riguarda le mosse, che possiamo suddividere a grandi linee in quattro categorie:

a) attacchi semplici (calci e pugni)

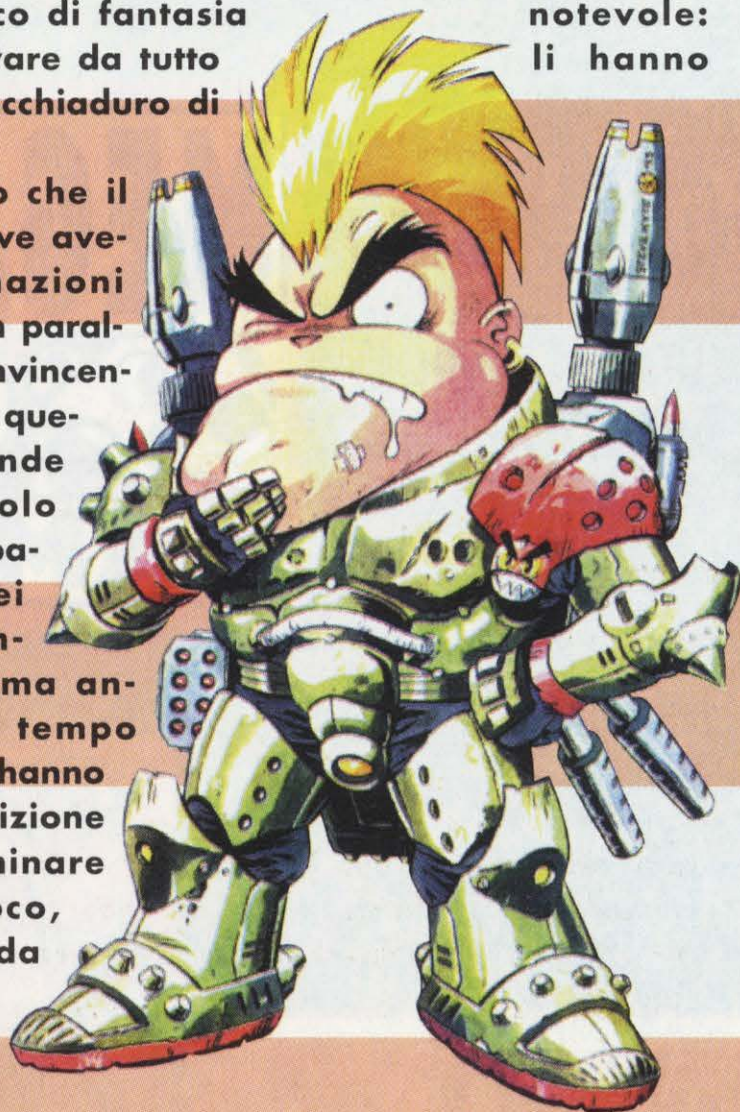
b) attacchi a distanza basati su varie forme di energia e/o oggetti (energia termica, elettrica, ventagli, cappelli etc.)

c) attacchi basati sull'intero corpo del lottatore o una sua parte come arma speciale (la palla di Blanka, il Dragon Punch, la spallata di Andy etc.)

d) prese
Ora, le librerie sono piene di manuali sulle

arti marziali, con foto ed illustrazioni varie. A questo punto basta solo un pizzico di fantasia per ricavare da tutto ciò un picchiaduro di successo.

E' chiaro che il gioco deve avere animazioni fluide, un paralasse convincente etc. e questo dipende non solo dalle capacità dei programmatori, ma anche dal tempo che essi hanno a disposizione per terminare il gioco, nonché da un fatto-



Mail Flash

resi vivi, li hanno "umanizzati".

Prendiamo, per esempio, Ryu e Ken: hanno le stesse mosse, sono uguali in tutto e per tutto (a parte qualche lieve differenza nella versione Super), eppure io preferisco nettamente usare Ryu, e questo perché Ken mi è profondamente antipatico (secondo me se la tira troppo).

Allo stesso modo preferirei uscire una sera a cena con Mai Shiranui, piuttosto che con Chun-Li o Cammy, e questo perché - tra le tre - mi sembra la più simpatica (Chun-Li è troppo seria, Cammy troppo dura), e non certo per un fattore estetico (a questo proposito, c'è l'imbarazzo della scelta!).

Non ho sperimentato niente di simile con Eternal Champions, invece: bella grafica, mosse spettacolari, non troppo difficile, nonostante l'opinione generale, e per di più c'era anche un tocco di originalità.

Ma i personaggi erano freddi, piatti.

Quando vinco contro Cheng, quando abbatto Billy Kane, quando distruggo Vega (o Balrog, che dir si voglia) provo un senso di soddisfazione, non solo per la vittoria in sé, ma perché ho sconfitto alcuni dei personaggi che più detesto. Invece era del tutto indifferente, per me, superare Triton o Xavier.

Secondo me, quindi, non è del tutto vero che Super Street Fighter II "surclassa di brutto Fa-

Spariamoci un bel "concentrato di letterine": è tutta salute....

Dario Savarino espone una serie di considerazioni su Saturn, Jaguar e sulle nuove console a 32/64 bit che dovrebbero rappresentare la nuova generazione dell'intrattenimento elettronico. Niente male, fatti risentire, ma con qualcosa di più sintetico. A proposito di gente che dovrebbe tornare a scrivere: **Martin Legner** di Firenze: se ci sei, batti un colpo... **Vincenzo Palmieri** (Salerno): niente male, i tuoi suggerimenti saranno sicuramente presi in considerazione per il futuro... E adesso, spazio ai...

...CAMPIONAMENTI

Pochi ma Buoni

"La cosa triste è che i veri giochi originali che andrebbero acquistati sono veramente pochi, come NBA Jam, Streets of Rage III, Dynamite Headdy, Sonic III o Micro Machines II..."

(Lapo Cupini)



Uovo o Gallina? #1

"Secondo noi viene prima l'uovo della gallina. Sapendo con certezza - in base alle più recenti teorie evoluzioniste - che gli uccelli derivano dai rettili, e sapendo che i rettili, come gli uccelli depongono le uova, il caso è risolto (mica tanto: allora viene prima l'uovo o il rettile... eh, eh, eh... Ndr)."

(Denis Pelati)

Uno o Gallina? #2

"Viene prima l'uovo, ovviamente! Basta leggere la domanda stessa: "Viene prima l'uovo o la

Mail Flash

gallina?". Se l'uovo è stato messo prima ci sarà un motivo... (aaaggraande... Ndr)" (Vasco Festa, Vicenza)

L'Amicizia

"Ho comprato quella schifezza di Cyborg Justice, convinto che fosse un buon picchiaduro a scorrimento. Risultato: cento virtua carte nel cesso. Fortunatamente sto trattando con una persona che ha Sonic 3 a cui non va giù. Sapete il bidone che gli rifilo in cambio..."

(Denis il Virtuale)

La Protesta dei Cacciatori

"Abbassate il prezzo delle fottute cartucce!!!"

(Maurizio, Prato)

La Replica degli Animali

"Se non escono Virtua Fighter e SSF2 Turbo per M32 divento una bestia!!!"

(Alessandro "SUM" Gallo)



Questa si chiama fedeltà! Martin e Debora ci hanno scritto addirittura dalla lontana Corea... Aaaggraandi!!!

Pollicino

"Ho visto Ridge Racer in sala giochi e ho droppato la mascella in un istante. Ora mi chiedo: sarà possibile riprodurre lo stesso realismo della sala giocando con un semplice joypad e su un televisore a 14 pollici?"

(Pierluigi "Andy Bogard" Chiarizia, L'Aquila)

Datemi L'Indirizzo!

"Vorremmo invitare Bio Massa a mangiare una merendina preparata da noi..."

(Luca Brignoli e Damiano Berzi, GB)

tal Fury 2": è semplicemente una questione di gusti.

Dipende solo quali personaggi uno preferisce, e basta.

A parer mio i fondali di FF2 sono splendidi (valga per tutti lo stage della Germania) e anche se è vero che le mosse segrete sono difficilissime da eseguire, bisogna ricordare che tolgono anche metà energia all'avversario, e se fossero troppo facili da eseguire non ci sarebbe più gusto...

E poi FF2 ha dalla sua qualche tocco in più: i

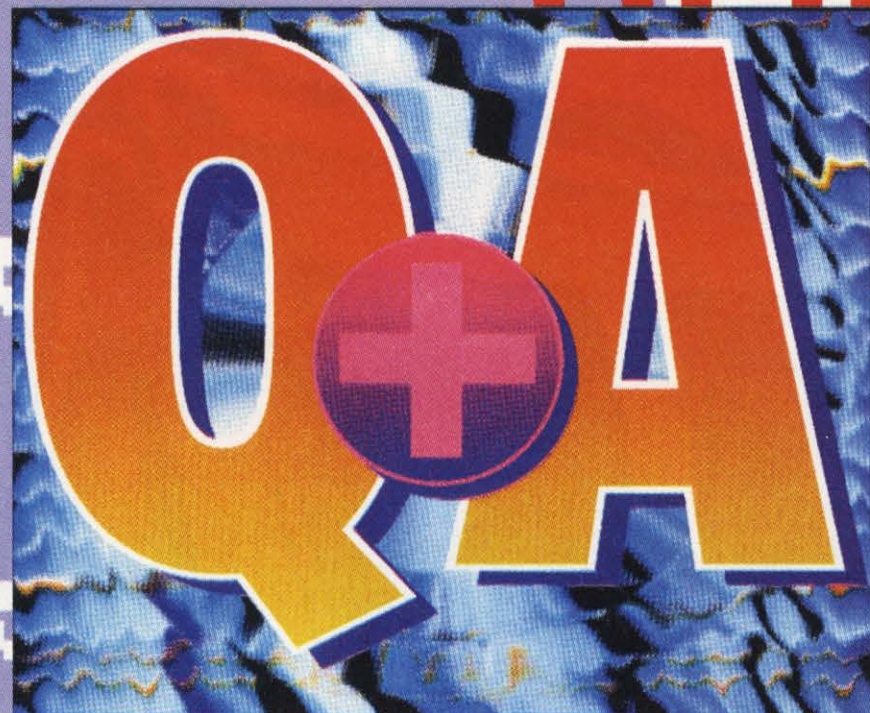
due piani di combattimento, la possibilità di camminare accucciati e di saltare all'indietro (cosa questa che, in SF2, era consentita al solo Vega).

Insomma, io metto sullo stesso piano FF2 e SF2 e MK, lasciando poi la decisione finale a ciascun videoplayer. Comunque, raga, continuate così: i videogames sono un passatempo troppo costoso e non possiamo permetterci di prendere delle fregature...

Siete mitici... Anzi, MEGA!

Fabrizio

Un'analisi niente male... Qualcuno vuole aggiungere o precisare qualcosa?



Allora, gente, come vi butta? Come dite?!? Non sapete più che pesci d'aprile pigliare? Vi chiedete se sia più legittimo stressare mamma per farsi ac-

quistare Sonic & Knuckles piuttosto che papino per Super Contra: Hard Cops? Il vostro amico Gino Pino non vi saluta più da quando avete comprato il Mega 32 ("tutta colpa dell'egocentrismo genetico!", ©Luca de Santis)? I vostri problemi sono finiti! Ci siamo noi di Mega Console pronti a dissipare tutti i vostri dubbi più atroci sull'universo Sega e ad ammonire quell'invidioso di Gino Pino... Non ci credete? Metteteci alla prova e vi stupiremo... Scrivete a:

Q&A

Mega Console
Via Edolo 29
20125 Milano
Italy

MEGA CONSOLE VIDEO GAMES AWARDS 1994

ATTENZIONE! Sul numero di febbraio di Mega Console saranno premiati simbolicamente i migliori videogiochi per piattaforme Sega usciti nel corso del 1994.

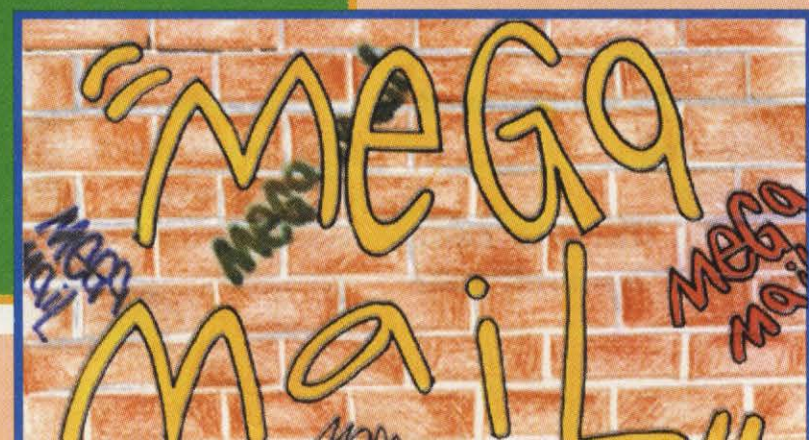
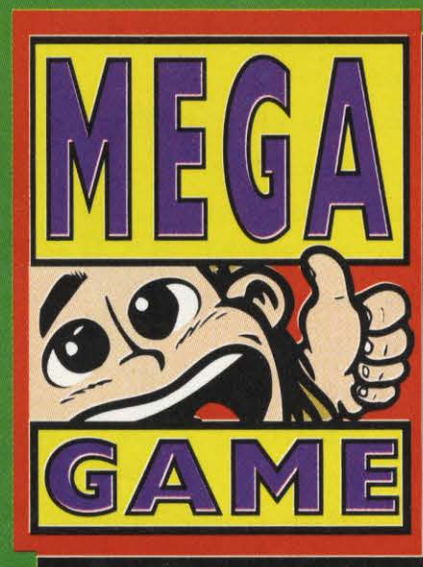
Vi invitiamo a spedire le vostre preferenze entro e non oltre il 15 dicembre 1994 nelle seguenti categorie (un solo titolo, per favore):

- * MIGLIORE VIDEOGIOCO DELL'ANNO 16-bit (MD/MCD)
- * MIGLIORE VIDEOGIOCO DELL'ANNO 8-bit (MS/GG)
- * MIGLIORE GRAFICA
- * MIGLIORE SONORO
- * MIGLIORE PLATFORM
- * MIGLIORE SPARATUTTO
- * MIGLIORE PICCHIADURO
- * MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA
- * MIGLIORE PUZZLE GAME
- * MIGLIORE GIOCO DI RUOLO
- * MIGLIORE AVVENTURA
- * MIGLIORE TIE-IN
- * MIGLIORE CONVERSIONE COIN-OP
- * MIGLIORE SOFTWARE HOUSE
- * PERIFERICA DELL'ANNO
- * GIOCO PIU' INNOVATIVO
- * MIGLIORE COIN-OP
- * BEOTATA DELL'ANNO

Scrivete a:

Mega Console Video Games Awards
Mega Console
Via Edolo 29
20125 Milano
Italy

o faxate allo 02/66981159!



M



FULL METAL HEAD

Caro MBF, sono un quattordicenne appassionato di videogiochi e possessore di Megadrive. Vorrei innanzitutto complimentarmi con voi recensori perché la vostra rivista è sicuramente la migliore tra quelle in circolazione. Vorrei porti ora qualche domanda:

- 1) Se i due giochi avessero lo stesso prezzo, cosa mi consiglieresti tra NHLPA Hockey '93 e NHL Hockey '94?
- 2) Quanti bit ha il Neo-Geo?
- 3) Quando uscirà Rock'N Roll Racing per Megadrive?
- 4) Meglio Virtua Racing o Wild Trax (anche se prevedo che in termini di longevità il titolo Sega sarà inferiore a quello Nintendo)?
- 5) Preferisci FIFA International Soccer o Sensible Soccer?
- 6) A morte la Sofi (la mia prof. di Storia dell'Arte)

Un saluto a tutta la redazione da...

... Sergio Ponti
Trofarello (TO)

PS

Un saluto al mio amico Carlo Calemme, del quale avete pubblicato una lettera e un disegno su Super Console. Pubblicate o mi sfotterà per l'eternità...

- 1) NHL Hockey '94...
- 2) Sedici-miserrimi-bit
- 3) A novembre.
- 4) Preferisco nettamente Virtua Racing (non me ne vogliano i fans di Wild Trax)...
- 5) Sensi rulla di brutto!
- 6) Se fossi la Sofi ti interrogherei seduta stante sulla pittura del Tintoretto...

AAAGRAAANDE...

Cari amici di Mega Console, vi seguo sin dal primo numero e devo farvi i miei sinceri complimenti per il lavoro che state svolgendo. Ho un listo-

ne di domande per MBF, spero che mi risponderete:

- 1) Vedremo mai Alien vs Predator (Jaguar) per MD?
 - 2) Cosa mi dite di Landstalker 2?
 - 3) Vedremo Fifa Soccer per M32?
 - 4) Quando pubblicherete un'anteprima completa di Commando Raid?
 - 5) Quando uscirà esattamente il Mega 32?
 - 6) Non ho ben capito come si inserisce la cartuccia di Sonic & Knuckles insieme a quella di Sonic 1 & 2...
- Un saluto a tutta la redazione,

Davide Arioli
(Milano)



Alla faccia del listone: trentasei domande! Ho tagliato quelle a cui avevo già risposto in altre puntate...

- 1) Spero di no. Molto meglio Doom...
- 2) Che è in fase di sviluppo... Quando ne sapremo di più, lo pubbli-

cheremo.

- 3) Sicuro come l'oro...
- 4) Ti dirò di più: dovresti trovare una recensione completa su questo numero. Ah, è stato ribattezzato Red Zone...
- 5) Metà novembre...
- 6) Come un normale adattatore...

BIT WORLD

VENDITA PER

VIDEOGAMES, CONSOLE E ACCESSORI CORRISPONDENZA

BIT WORLD di Lai Roberto - Via Val Cismon, 2 - 20052 MONZA (MI) Tel. 039/2720499

| CARTUCCE MEGADRIVE | ANCORA MEGADRIVE | GAME GEAR |
|------------------------------|-----------------------------------|--------------------------|
| ALADDIN L. 75.000 | THUNDER FORCE IV L. 69.000 | NBA JAM L. 59.000 |
| ART OF FIGHTING L. 89.000 | TAZMANIA L. 49.000 | SONIC3 L. 59.000 |
| CHIKI CHIKI BOYS L. 35.000 | TAZMANIA 2 TEL. | G.P. RIDER L. 65.000 |
| DYNAMITE HEADDY L. 105.000 | TOURTE T. FIGHTER L. 119.000 | S. SHINOBI 2 L. 59.000 |
| DRACULA L. 69.000 | THE INCRED. HULK TEL. | ALADDIN L. 69.000 |
| DRAGON'S REVENGE L. 99.000 | URBAN STRIKE TEL. | ST. OF RAGE 2 L. 59.000 |
| DRAGON BALL Z TEL. | VIRTUAL RACING TEL. | MEGA 32 |
| DRAGON BRUCE LEE TEL. | WWF ROYAL RUMBLE L. 79.000 | STAR WARS ARCADE |
| EA TENNIS TEL. | KICK BOXING L. 59.000 | DOOM |
| ETERNAL CHAMPION L. 99.000 | S. STREET FIGHTER 2 TEL. | MIDNIGHT RAIDERS CD |
| ECCO THE DOLPHIN 2 TEL. | STREET FIGHTER 2 S.C.E. L. 89.000 | VIRTUA RAC. DELUXE |
| FLINSTONES L. 59.000 | WORLD HEROES TEL. | SUPER MOTOCROSS |
| FATAL FURY 2 TEL. | ZERO TOLLERANCE TEL. | |
| FIFA INT. SOCCER TEL. | GIOCHI MEGACD | TUTTI I MARCHI E I NOMI |
| GUNSTAR HEROES L. 69.000 | AX 101 L. 75.000 | ELENCATI SONO DI |
| JURASSIC PARK 2 TEL. | DRAGON'S LAIR TEL. | PROPRIETA' DELLE SIN- |
| LANDSTALKER L. 69.000 | FINAL FIGHT L. 49.000 | GOLE CASE PRODUT- |
| MAZIN SAGA L. 49.000 | F.1 WORLD CHAMP. H.S. TEL. | TRICI. I PREZZI |
| MICKEY AND DONALD L. 59.000 | RANMA 1/2 L. 109.000 | SONO IVA INCLUSA. |
| MORTAL KOMBAT L. 69.000 | SILPHEED L. 125.000 | TUTTI I PRODOTTI |
| MORTAL KOMBAT 2 TEL. | SONIC CD L. 79.000 | SONO COPERTI DA |
| OUTRUNNERS L. 89.000 | KAIMEN RAIDEN TEL. | GARANZIA DI 1 ANNO. |
| PGA TOUR GOLF 2 L. 89.000 | REBEL ASSAULT TEL. | |
| PROBOTECTOR TEL. | OUT OF THIS WORLD TEL. | TEL. FAX |
| MICHAEL JORDAN CHAOS TEL. | LETHAL ENFORCE+GUN L. 159.000 | 039/2720499 |
| RISE OF THE ROBOTS TEL. | MORTAL KOMBAT L. 89.000 | |
| ROCKET KNIGHT ADV. L. 79.000 | GROUND ZERO TEXAS L. 125.000 | ACCESSORI |
| ROCKMAN MEGA WORLD TEL. | PANIC TEL. | JOYPAD 6 TASTI L. 39.000 |
| SONIC 3 L. 89.000 | TOM CAT ALLEY TEL. | JOYPAD CAPCOM |
| SONIC AND KNUKLE TEL. | MEGA RACE TEL. | SOLDIER L. 49.000 |
| NHL 95 TEL. | BRUTAL L. 119.000 | JOYSTICK ARCADE |
| NBA JAM L. 85.000 | SPACE ACE TEL. | PRO 6 TASTI L. 99.000 |
| SUPER MONACO GP 2 L. 49.000 | WAVE RACE IN THE CASE L. 125.000 | MEGA 32 TEL. |

Flash

WHAT'S NEXT?

...AND NOW YOU READ IT HERE FIRST!

Videogiochi, videogiochi e ancora videogiochi. Ebbene sì: ne andiamo pazzi, ci esaltiamo come dei rimorchioni coatti ad ogni sussulto di Joe Morici e ogni sbadiglio di Yu Suzuki, che ci volete fare? Siamo dei fanatici all'ultimo stadio... E allora?!? C'è chi sta messo molto peggio di noi. Giuro. Prendete i fans dei Take That... Ditemi, avete mai visto niente di più patetico? Probabilmente no, sono d'accordo. Beh, non allargiamoci troppo o non resterà più spazio per le news che contano veramente... 1-2-3... Er... Cominciamo da un paio di giochi su licenza: **Casper The Friendly Ghost**, il nuovo film prodotto da Steven Spielberg e interpretato da Cristina Ricci (la Mercoledì della Famiglia Addams 1 & 2), diventerà un videogioco. Non ci possiamo fare niente, mi spiace: decisioni dall'alto. Fat-



Michael Jordan Adventure per Megadrive (EA)

to sta che se ne stanno occupando gli esperti programmatori della Interplay, i creatori di **Clay Fighter** e **Rock'n Roll Racing** (entrambi attesi per la fine dell'anno). Un altro tie-in previsto per Megadrive è **Zorro**. Il film, diretto da Spielberg (neanche a farlo apposta), uscirà a '95 inoltrato... Passiamo alla US Gold. La software house inglese ha riacquisito un briciolo di credibilità grazie al gaudioso **Power Drive**, recensito sul prossimo numero di **Mega**, ma rischia subito di perderla con il suo prossimo titolo. Si tratta di **Izzy: Atlanta '96**, il solito platform game che ha come protagonista la mascotte delle prossime Olimpiadi di Atlanta. Soprassediamo... Di **Touche**

Siete affamati di notizie? Non potevate capitare meglio! Se altre riviste non vanno oltre il classico paio di immagini striminzite rippate chissà dove, Mega Console crivella giù duro con uno speciale esclusivo dedicato a **Mega 32**, **Wolverine**, **Snatcher**, **Lethal Enforcers II**, **Generations Lost** e altro ancora! Ma partiamo con una panoramica sulle novità Sega...

a cura di Matteo "Aspettate a chiudere il numero!" Bittanti

LEGENDA

Eccovi il significato delle principali abbreviazioni:

MD=Megadrive
M32/32X=Mega 32
MCD=Mega CD
SS=Sega Saturn
GG=Game Gear
MS=Master System

PGA TOUR GOLF 3

MD SEGA SPORTIVO DICEMBRE

La migliore simulazione di golf per Megadrive è stata implementata ancora una volta! Attenzione: non si tratta del solito brodino riscaldato, ma di qualcosa di nettamente superiore dal punto di vista grafico e strutturale agli episodi precedenti, o almeno così sembra... Il numero di colori su schermo è stato raddoppiato (da 16 a 32), i personaggi e i loro movimenti sono stati interamente digitalizzati al fine di accrescere il realismo del gioco e il numero dei percorsi è salito da 4 a 8. Anche la giocabilità ha subito qualche lieve modifica... A Natale, il Megadrive va dritto in buca!



Chi avrà la meglio tra PGA Golf 3 e Tee-Off? Come dite? Sonic 4...



Quando ci si mette davvero, la EA non ha rivali...

INDY CHALLENGE

MD ACCLAIM SPORTIVO NOVEMBRE

Dalla casa di **NBA JAM** e **Mortal Kombat** arriva **Nigel Mansell's Indy Challenge**, una simulazione di Formula Uno sviluppata dalla Gremlin Graphics. La prospettiva di gioco ricorda molto da vicino quella di **F1** della Domark (a proposito, è imminente l'update - **F1'94** - per MD e MCD). Quindici avversari, opzione di gioco singolo/doppio, una caterva di circuiti... Recensione completa sul prossimo numero...



Beh, non è Virtua Racing Deluxe, d'accordo...



...ma Indy Challenge potrebbe rivelarsi una buona simulazione di F1...



NOVASTORM

MCD

PSYGNOSIS

SPARATUTTO

DICEMBRE

Flash



Il seguito dell'infimo **Microcosm**, è stato definitivamente intitolato **Novastorm** dopo almeno una dozzina di conferme e smentite ufficiali. Lo shooter della Psygnosis promette molta più interazione rispetto al suo predecessore, in cui l'azione di gioco si riduceva a sparare in continuazione seguendo un pattern dannatamente prefissato. Il vostro obiettivo è quello di distruggere Scarab 4, una potentissima unità di elaborazione che mira alla obliterazione totale del Sistema Solare. Lo sparatutto include quattro mondi, una caterva di Full Motion Video e fondali realizzati con le costose piattaforme della SGI. Sperando che in termini di giocabilità ci faccia dimenticare **Rebel Assault** e il già citato **Microcosm**, vi diamo appuntamento al prossimo numero di **Mega Console** per la recensione radicale distruttiva di **Novastorm**...



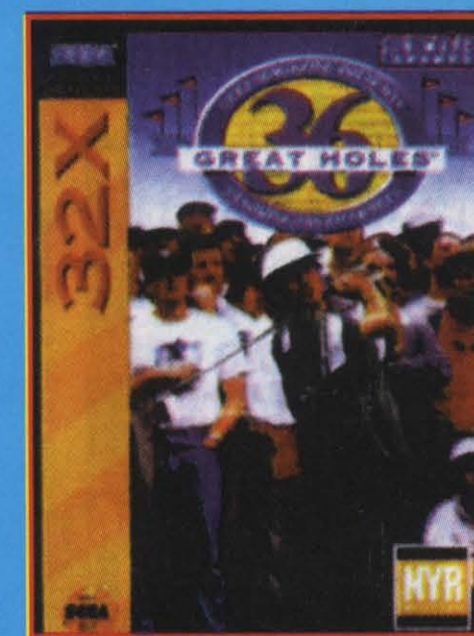
so solo che si tratta di un videogioco, che ha che fare con spadaccini, che lo produce la US Gold e... Niente di più... Tranquilli: se ne varrà la pena, torneremo a parlarne presto... Concludiamo lo spazio



Flying Nightmares per Mega CD (Domark)

delle novità US Gold con la notizia del seguito di uno dei giochi più scandalosamente sopravvalutati della storia: **The Incredible Hulk**. Speriamo in qualcosa di meglio dai Probe del solito platform/picchiaduro privo di spessore e originalità... La Sega ha acquistato la Data East Pinball Inc., la seconda compagnia americana nel settore dei flipper, mentre il gruppo francese Chargeurs ha rilevato la Ocean, una delle software house più importanti d'Inghilterra...

I Kremlin - uno dei migliori team di sviluppo della Domark - hanno appena terminato **Flying Nightmares**, una simulazione di volo arcade per Mega CD. Praticamente, è il seguito di Mig 29: grazie alle capacità di rotazione e di



zoom del Mega CD garantite dal chip ASIC (finora sfruttato decentemente solo dalla Core Design), **Flying Nightmares** promette combattimenti aerei alla

RUGBY UNION

MD

EA

SPORTIVO

DICEMBRE

Dopo il football, l'hockey, il basket, il calcio, il golf e il tennis, l'EA ha deciso di darsi non all'ippica (non ancora, almeno...), ma al rugby. E' vero, non fate quelle facce da mufloini, come direbbe il buon Char... **Rugby Union** sfrutta le stesse routines di **FIFA International Soccer**, di cui mantiene sfacciatamente anche la prospettiva isometrica... Sarebbe tutto veramente molto bello, se non fosse per un piccolo particolare: il rugby è una palla mostruosa! Dai, dai, che skatta la rissa...



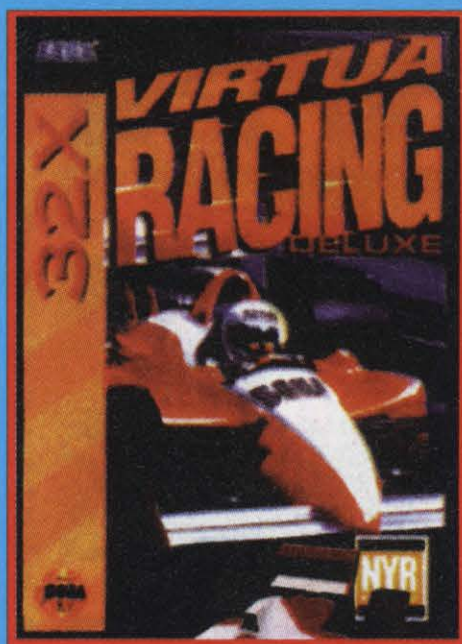
E' un po' come FIFA, ma se prendete la palla con le mani non vi fischiano il fallo...

Flash

Aquile d'Acciaio... A Natale, per MCD... A proposito di MCD: lo sapevate che gli Scorpions hanno realizzato due pezzi (Under The Same Sun e No Pain,



No Gain) del soundtrack di **World Cup USA '94** (US Gold)? Cose belle... Aaargh! Fermate le macchine! Ci è giunta la notizia che la Shiny Entertainment di David "Me La Tiro Poco" Perry ha appena cominciato a lavorare sul sequel di Earthworm Jim. Non è il caso di trattenerne il fiato fino alla sua uscita, visto che non lo vedremo prima del giugno del '95... Vuol dire che nel frattempo ci divertiremo con il coin-op del vermaccio più simpatico del mondo, anch'esso in fase di sviluppo... Dopo **Shaq-Fu**, la EA si appresta a lanciare un secondo videogioco ispirato ad un altro grande



dell'NBA: **Michael Jordan (Adventure)**. Si tratta di un action game a scorrimento orizzontale con zombies e mostrilli vari... Molto belle le animazioni (oltre 350 frames per il solo Mi-

VIEWPOINT

MEGADRIVE AMERICAN SAMMY SPARATUTTO NOVEMBRE

Non ci posso credere! Il migliore sparattutto per Neo Geo arriva su Megadrive! **Viewpoint** è stato soprannominato lo **Zaxxon** degli anni '90: mai definizione è stata più azzeccata. Non sappiamo se e come l'American Sammy sia stata capace di ficcare tutte le meraviglie della versione Neo Geo in soli 16 Mbit di gioco, ma le foto fanno ben sperare...



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

GAME GEAR EA SPORTIVO DICEMBRE



FI-FA! FI-FA! FI-FA!

Non abbiamo parole! Il grande successo dell'Electronic Arts arriva anche su Game Gear! Come potete vedere dalle immagini, la conversione sembra fedele di brutto all'originale! Tutte le opzioni della versione MD sono state mantenute e anche la grafica sembra fantastica... Un Natale alla grande, per il portatile Sega!



Il calcio definitivo su Game Gear? You betcha!

ALIEN TRILOGY

SS/32X ACCLAIM AZIONE FEBBRAIO

Nello spazio della vostra cameretta nessuno vi sentirà gridare... Ebbene sì, fratelli, queste sono le primissime immagini di **Alien Trilogy** per Saturn e 32X. Programmato dai mitici Probe, il gioco è una sorta di Doom all'ennesima potenza. Guidate un marine spaziale attraverso una serie di labirinti metallici infestati dai terribili Aliens, con l'unico obiettivo di uscirne vivi per raccontarlo agli amici. L'azione di gioco è ripresa da diverse angolazioni: quando Doom incontra **Virtua Fighter**, si potrebbe dire. Anteprima estesa sul prossimo numero di **Mega Console**, of course...



La grafica di Alien Trilogy è semplicemente apocalittica!



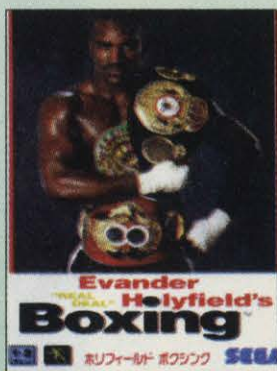
Scusatemi, ma devo andare a prenotare un Saturn...



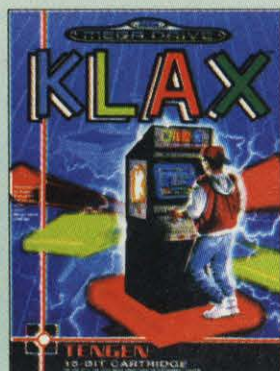
I corridoi metallici dell'astronave Nostromo, i marines di Aliens: Scontro Finale e gli spettacolari inseguimenti delle riprese del terzo episodio, nella colonia penale... Alien Trilogy la una summa videoludica di quei mitici film...

NEWEL[®] srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)



L. 29.000



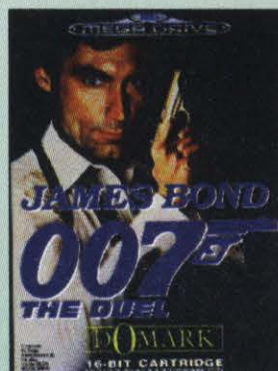
L. 29.000



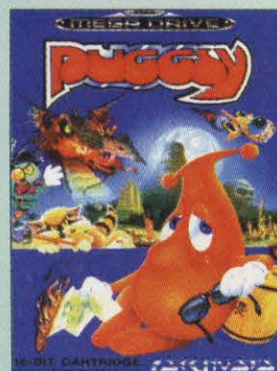
L. 39.000



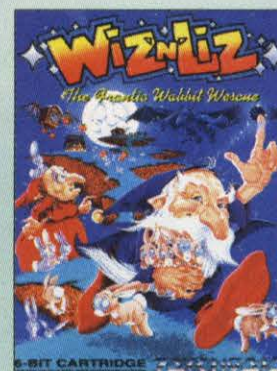
L. 39.000



L. 39.000



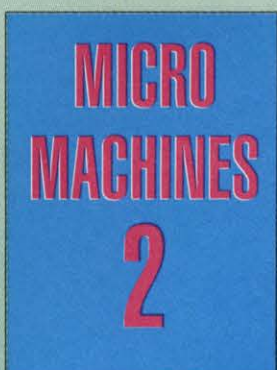
L. 39.000



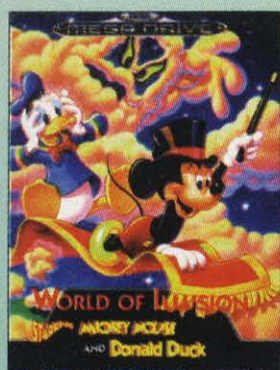
L. 39.000



L. 39.000



OFFERTA



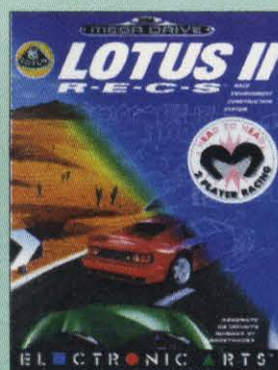
OFFERTA



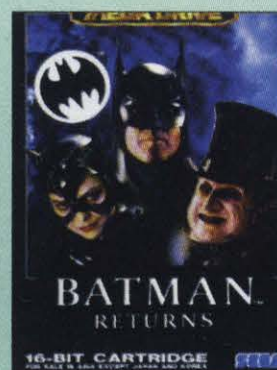
L. 49.000



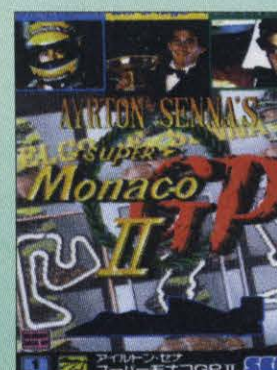
L. 49.000



L. 49.000



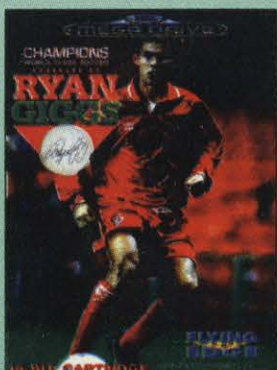
L. 49.000



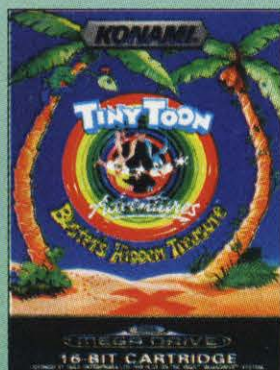
L. 49.000



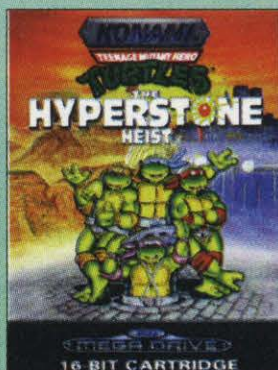
L. 49.000



L. 59.000



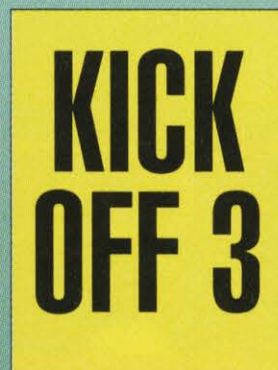
L. 69.000



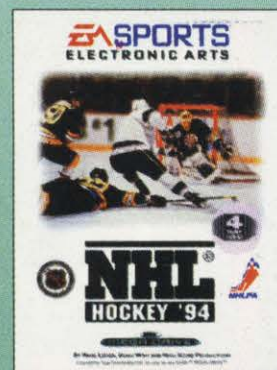
L. 69.000



L. 119.000



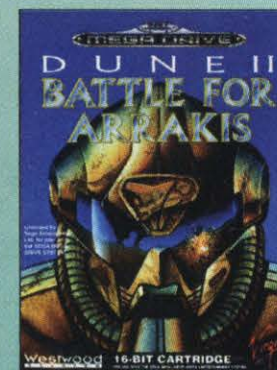
L. 99.000



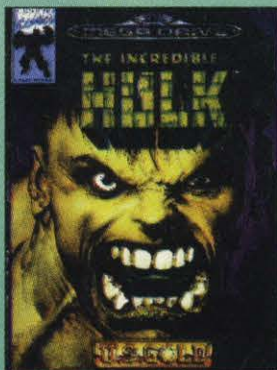
L. 89.000



Disponibile



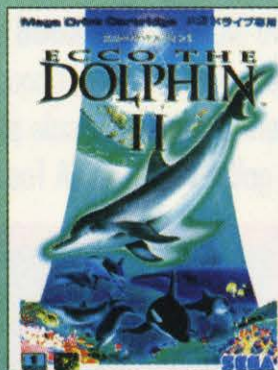
L. 129.000



L. 99.000



L. 99.000



L. 119.000



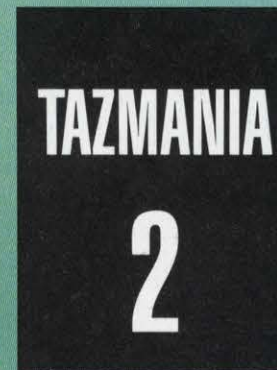
OFFERTA



L. 129.000



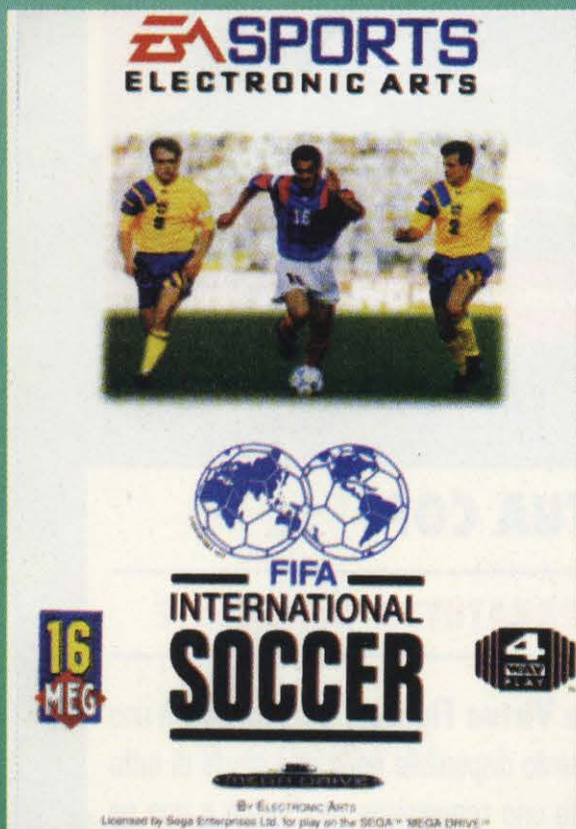
OFFERTA



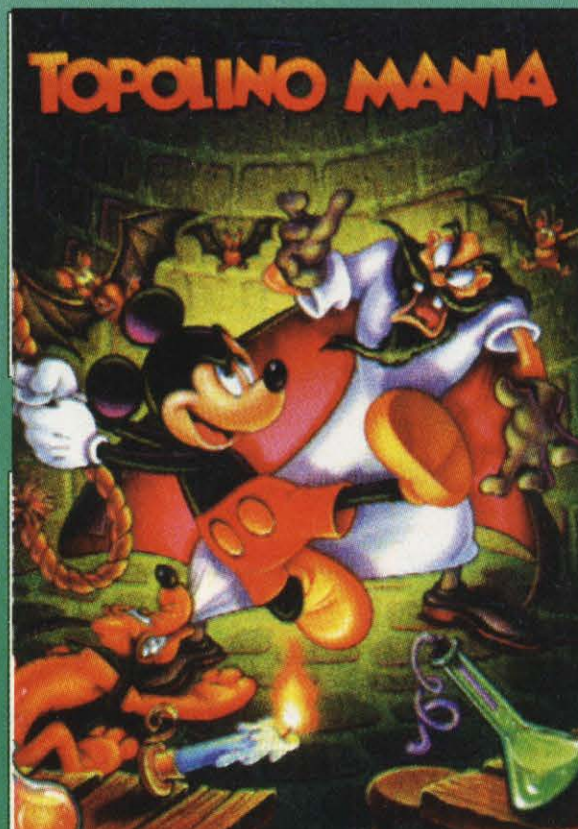
L. 109.000



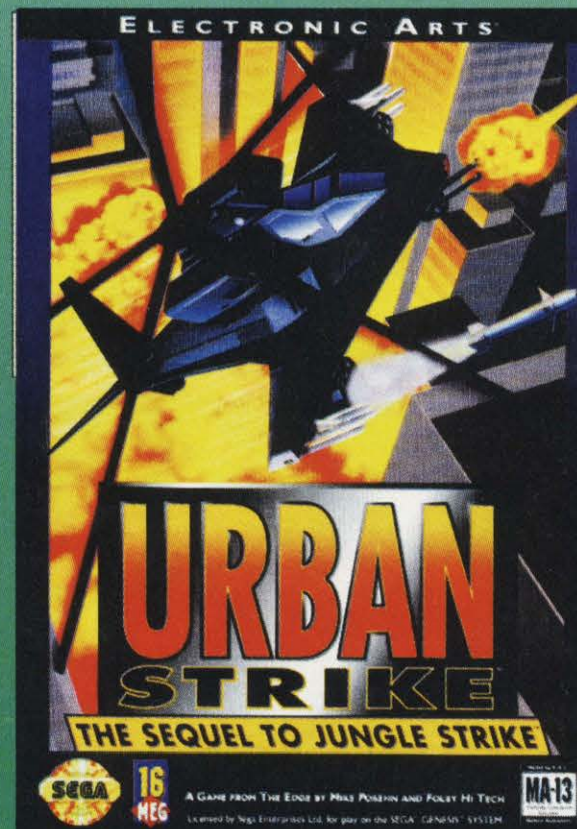
L. 109.000



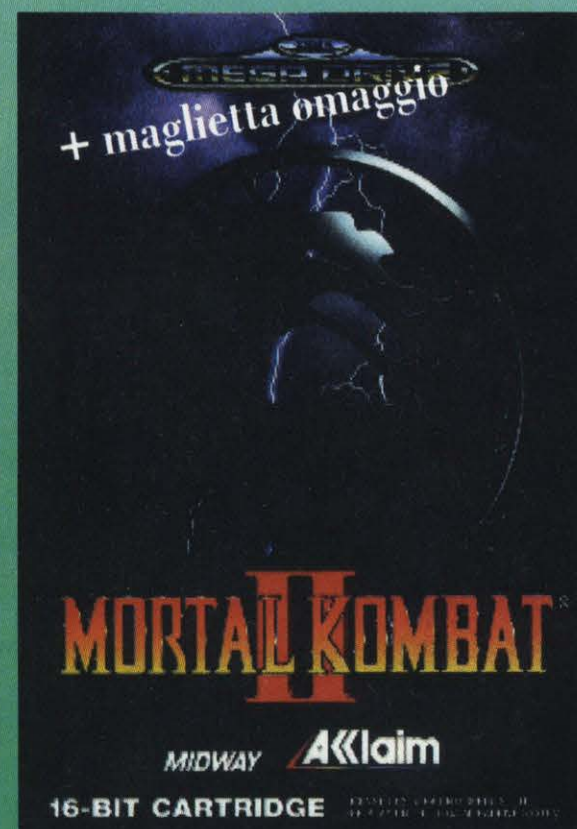
L. 89.000



DISPONIBILE!



L. 119.000



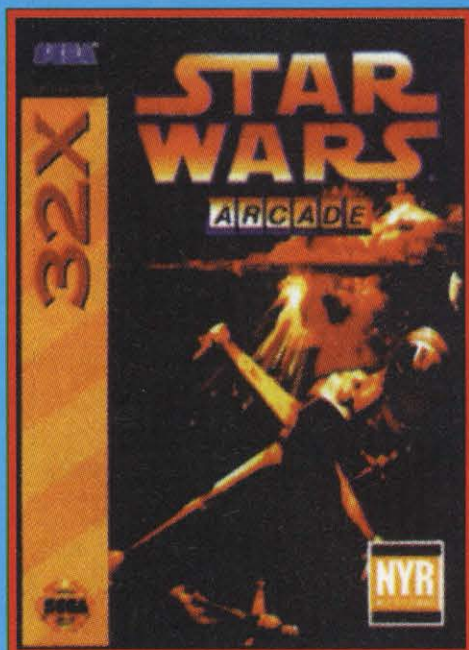
OFFERTISSIMA!

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

Flash

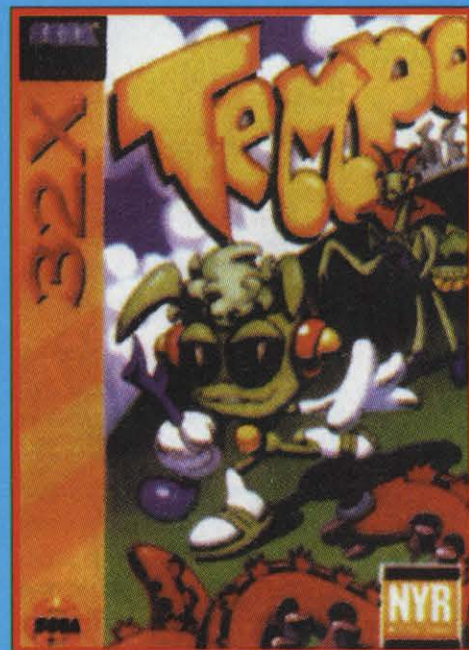
chael). Se volete saperne di più, non perdetevi il prossimo **Mega Console**... Che fine ha fatto **Rise of The Robots**, il picchiaduro della Mirage che ormai ha accumulato un ritardo di un anno



e mezzo? Beh, l'uscita è stata definitivamente (si spera) fissata ad aprile. Versioni previste: MD, MCD e M32... Aaagh! Lo spazio è finito e... l'm outta here!

MEGA 32 FLASH

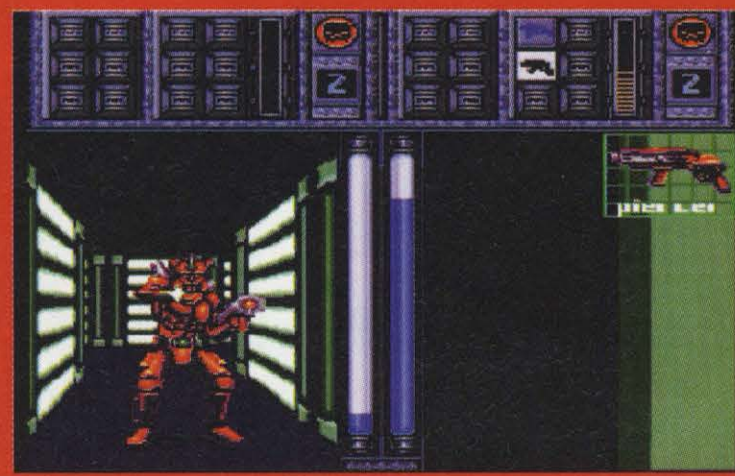
Un breve riassunto sulle capacità del Mega 32 alias 32X negli States e in Japan. L'upgrade contiene fondamentalmente quattro microprocessori. Il cuore della macchina è costituito dalla coppia di SH2 a 32-bit RISC sviluppati dalla Hitachi che girano alla velocità di 23 Mhz. e che arrivano a calcolare 40 milioni di istruzioni al secondo. A questi si aggiunge un nuovo processore grafico (VDP, Video Digital Processor) in grado di visuali-



BLOODSHOT

MEGADRIVE DOMARK SPARATUTTO DICEMBRE

Vanno di brutto i cloni di **Doom**, in questo periodo. Dopo il buon **Zero Tolerance** della Accolade, recensito sul numero scorso di **Mega Console**, arrivano dalla Domark i sedici megabittoni di violenza digitale di **Bloodshot**. Vi trovate come al solito all'interno di un labirinto e, come al solito, dovete splattare godziliardi di mostri vari... Il gioco include un intelligente split-screen per giocare in due contemporaneamente...



ROAD RASH 2

GAME GEAR EA SPORTIVO NOVEMBRE

Era ora! L'ottimo **Road Rash 2** arriva finalmente su Game Gear. Il sequel include ben cinque nuovi tracciati, quindici motociclette e un vero e proprio arsenale per devastare i vostri avversari. Ah, se amate il golf è in arrivo PGA Tour Golf 2 su una cartuccia da 4 Mbit...



In principio era Dash, poi venne Taradash, infine Road Rash...



Dopo i lottatori virtuali arrivano i poliziotti virtuali!

VIRTUA COP

COIN-OP SEGA SPARATUTTO IMMINENTE

A metà tra **Lethal Enforcers** e **Virtua Fighter**, **Virtua Cop** è uno sparatutto poligonale che sarà presto disponibile nelle sale giochi di tutto il mondo. E' già stato annunciata una conversione per Saturn e non ne escludiamo una anche per 32X...

SUPER MOTOCROSS

32X SEGA SPORTIVO NOVEMBRE

Tra i primi giochi annunciati per Mega 32, sventa questo **Super Motocross**, una simulazione motociclistica con grafica isometrica che promette davvero grandi cose. Il gioco include 15 percorsi differenti, tre motociclette, 24 Mbit di grafica ed azione. Ma ricordate: casco allacciato e luci accese anche di giorno...



Super Motocross e Virtua Super Hang-On: i 32-bit Sega partono in impennata!

BULLET FIGHTERS

32X SEGA SPARATUTTO FEBBRAIO

Presentato in anteprima esclusiva sul numero #8 di **Mega Console**, **Bullet Fighters** è un incredibile blastatutto poligonale che miscela il meglio di giochi come **Silpheed** e **Starblade** (il coin-op della Namco in arrivo per MCD e Sony PS-X). Il gioco consentirà l'interazione simultanea a due giocatori, include centinaia di voci digitalizzate e un goziliardo di poligoni. Le foto che vedete in questo box sono tratte dalla versione completa solo al 15% di **Bullet Fighters**. Stay tuned for more and lamponi...



**NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA
VENDITA PER CORRISPONDENZA**

STARGAMES

**Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna)
REGGIO CALABRIA
Tel. 0330/360817 Tel. e Fax:0965/593245**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

SUPER NINTENDO

| | |
|-----------------------------|---------|
| CONSOLLE + MARIO ALL | |
| STAR + MARIO WORLD | 299.000 |
| CONSOLLE + MORTAL K.1 | 279.000 |
| CONSOLLE EURO + FIFA SOCCER | 299.000 |
| DRAGON BRUCE LEE ITA | 119.000 |
| MICKEY MANIA ITA | 135.000 |
| SPARKSTER ITA | 119.000 |
| VAL D'ISERE ITA | 119.000 |
| ERK THE CAT | 109.000 |
| SECRET OF MANA | 119.000 |
| INCREDIBLE HULK ITA | 119.000 |
| JUNGLE BOOK ITA | 119.000 |
| BUBSY 2 USA | 139.000 |
| SPIDERMAN MAX. CAR. ITA | 139.000 |
| TROY FOOTBALL 1 | 129.000 |
| VORTEX FX USA | 139.000 |

MEGADRIVE

| | |
|-------------------------|------------|
| ECCO THE D. 2 | 129.000 |
| EA TENNIS | 108.000 |
| BUBSY 2 | 99.000 |
| DRAGON | 119.000 |
| HAVOC | 99.000 |
| SPARKSTER | 99.000 |
| POWER RANGER | 105.000 |
| SONIC & KNUNKLE ITA | 115.000 |
| CRISE OF THE ROBOTS | TELEFONARE |
| SPIDERMAN MAX CAR | 119.000 |
| SUPER STREET FIG. 2 ITA | 129.000 |
| MICKEY MANIA | 119.000 |
| BALL Z | 105.000 |
| CONSOLLE MEGADRIVE 2 | 219.000 |
| CONSOLLE MEGADRIVE 1 | 189.000 |
| CON FIFA SOCCER | 289.000 |
| CON SONIC 3 | 295.000 |

OFFERTE SUPER NINTENDO

| | |
|-------------------|---------|
| BATMAN RETURN ITA | 55.000 |
| F = ZERO ITA | 49.000 |
| MEGAMAN X ITA | 105.000 |
| MORTAL KOMBAT 1 | 65.000 |
| ZELDA 3 ITA | 85.000 |
| SUNSET RIDERS | 59.000 |
| MARIO IS MISSING | 53.000 |

OFFERTE MEGADRIVE

| | |
|-------------------------|---------|
| DUNE 2 | 110.000 |
| FIFA SOCCER | 85.000 |
| SUNSET RIDER | 60.000 |
| BATMAN RETURN | 42.000 |
| STREET FIGHT 2 C.E. ITA | 89.000 |
| JUNGLE STRIKE ITA | 69.000 |
| FLASH BACK ITA | 79.000 |

3DO

| | |
|---------------------|---------|
| MONSTER MANOR | 99.000 |
| MEGARACE | 109.000 |
| ROAD RUSH | 105.000 |
| SHERLOCK HOLMES | 99.000 |
| SHOCK WAVE | 109.000 |
| HORDE | 99.000 |
| STAR CONTROL 2 | 99.000 |
| SLAYER AD&D | 129.000 |
| TOTAL ECLIPSE | 99.000 |
| ESPN TENNIS | 95.000 |
| WORLD CUP GOLF | 89.000 |
| VIRTUAL STALKER | 129.000 |
| PISTOLA LASER | 119.000 |
| WAY OF THE WARRIORS | 109.000 |
| SHADOW | 129.000 |
| ALONE IN THE DARK | 109.000 |

MEGA CD

| | |
|--------------------|------------|
| BATTLE CORPS | 99.000 |
| DUNE | 109.000 |
| FLASH BACK | 109.000 |
| FIFA SOCCER | 99.000 |
| GROUND ZERO TEXAS | 119.000 |
| BRUTAL | 99.000 |
| BEST 2 | 99.000 |
| MICKEY MANIA | 109.000 |
| ANOTHER WORLD 2 | 109.000 |
| MEGARACE USA | 109.000 |
| HEIMIDALL | 109.000 |
| BACKUP RAM CARD | 129.000 |
| SOUL STAR | 129.000 |
| MORTAL KOMBAT 1 | 119.000 |
| SENSIBLE SOCCER | 89.000 |
| NBA JAM SESSION | TELEFONARE |
| BASE OF THE ROBOTS | TELEFONARE |

Flash

lizzare fino a 32.678 colori su schermo. Il chip si occupa anche delle rotazioni, degli ingrandimenti e del texture mapping. Per finire, segnaliamo la presenza di un chip audio della serie Motorola 68000 nettamente superiore al vetusto Yamaha del Megadrive. La RAM del Mega 32 che si va ad aggiungere a quella del Megadrive ed eventualmente del MCD, è di 4 Mbit. Una precisazione: quando usato insieme ad un Mega CD, il 32X non è in grado di aumentare la velocità, come alcuni lettori hanno erroneamente interpretato. Il CD-ROM Sega resta a singola velocità, ma grazie a nuove tecniche di compressione dati, sarà possibile ottenere una risoluzione video nettamente superiore a quella attuale. Parliamo di giochi. **Shadow of Atlantis** (Sega), presentato sul numero scorso, procede benissimo e sarà pronto per la fine di dicembre, ma solo in formato CD. **Mortal Kombat 2** dovrebbe uscire a dicembre: la data indicativa è il 10 (secondo alcune indiscrezioni, dovrebbe includere anche le ANIMALITIES), mentre **NBA Tournament Edition** non arriverà prima di gennaio...



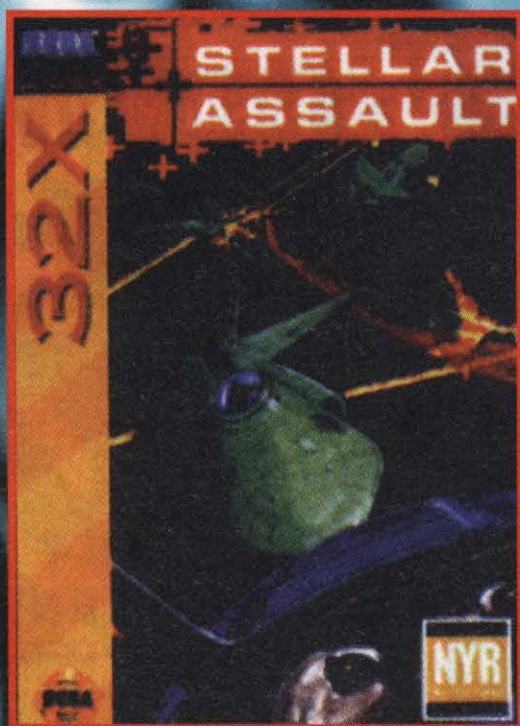
Swagman ricorda un casino i personaggi dell'ultimo film di Tim Burton, *Nightmare Before Xmas*...



Swagman per 32x: praticamente un *Lupin III Simulator*!



La Core promette un gioco qualitativamente paragonabile a *Clockwork Knight* per Saturn...



TOTAL FOOTBALL

MD DOMARK SPORTIVO FEBBRAIO



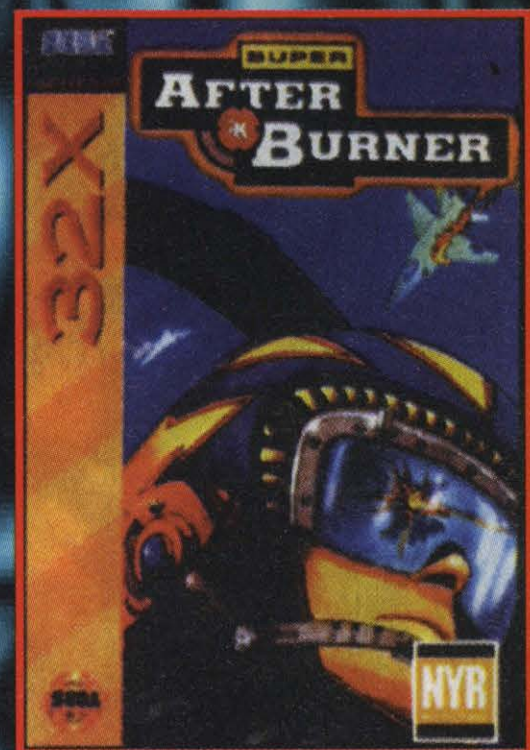
Total Football riuscirà a contrastare il successo di *FIFA International Soccer*?

La Domark tenta - con un certo coraggio - di bissare il successo di **FIFA Soccer** con un giochillo intitolato **Total Football**. Come potete vedere dalla foto, la grafica non sembra essere davvero niente male. Aggiungerei che il gioco può vantare qualcosa come 2500 frames di animazioni e 50 differenti giocatori, ognuno dotato di caratteristiche individuali... Dov'è quindi la gabola, vi starete chiedendo... Beh, l'unica pecca di **Total Football**

sembra essere la velocità, almeno da quanto abbiamo potuto vedere, ma da qui a febbraio c'è ancora tempo per ulteriori miglioramenti...

32X: GIOCHI DISPONIBILI AL LANCIO

| Titolo | Genere | Formato | Giocat. | Memoria |
|----------------------|-------------|-----------|---------|---------|
| Star Wars® Arcade | Sparatutto | Cartuccia | 1/2 | 24 Mbit |
| Doom | Sparatutto | Cartuccia | 1 | 24 Mbit |
| Super Motocross | Sportivo | Cartuccia | 1 | 16 Mbit |
| Super Space Harrier | Sparatutto | Cartuccia | 1 | 24 Mbit |
| Cyber Brawl | Picchiaduro | Cartuccia | 1/2 | 24 Mbit |
| 36 Great Holes | Sportivo | cartuccia | 1/4 | 24 Mbit |
| Stellar Assault | Sparatutto | Cartuccia | 1/2 | 24 Mbit |
| Tempo | Platform | Cartuccia | 2 | 24 Mbit |
| Super After Burner | Sparatutto | Cartuccia | 1 | 24 Mbit |
| Virtua Racing Deluxe | Sportivo | Cartuccia | 1/2 | 24 Mbit |
| Fahrenheit | Azione | CD | 1/2 | - |



HYPER GAMEZ

VIA MATTEOTTI, 60 A/B - LISSONE (MI) - TEL: 039/2457102 (informaz. e ordini)
VIA VITT. EMANUELE, 1 - VIMERCATE (MI) - TEL: 039/6083451 (ordini e spediz.)

NOVITA' MEGA DRIVE

| | | |
|----------------------------|-----|---------|
| Mortal Kombat 2 (USA) | | 143.900 |
| Dynamite Headdy | | 98.900 |
| Bare Knuckle III | | 57.900 |
| NBA Jam | | 65.900 |
| Outrunners | | 73.900 |
| Pulse Man | | 109.900 |
| Ragnacenty | | 127.900 |
| Sailormoon | | 123.900 |
| Landstalker | | 49.900 |
| 3x3 Eyes | MCD | 83.900 |
| Dragon's Lair | MCD | 75.900 |
| Final Fight | MCD | 32.900 |
| Sonic | MCD | 61.900 |
| Urusei Yatsura (LAMU') MCD | | 135.900 |
| Wonder dog | MCD | 25.900 |

INCREDIBILE!!!

Double PRO FIGHTER
32 MBIT L.850.000

(Funziona su SNES / FAMICOM /
MEGADRIVE e GENESIS)

MEGADRIVE 2 SCART + JOYPAD 6 TASTI
L. 229.000

JOYPAD 6 TASTI L. 29.000

NEO CD *GIA' DISPONIBILE !!!*

SEGA MEGA 32X (Disponibile 20 Nov.)

SEGA SATURN (Disponibile 20 Nov.)

TELEFONA PER SAPERE I TITOLI
GIA' DISPONIBILI !!!

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA
L. 10.000 !!!

GLI UNICI AD AVERE
TUTTO SUI TUOI
EROI GIAPPONESI !!!

GADGETS

CASSETTE MUSICALI
DRAGONBALL CARDS
POSTERS IN TELA
FIGURES
CAPSULE CORP.
STICKERS SET
MODELLINI PLASTICI
DBZ, RANMA 1/2 WATCH
DBZ MUSICAL COMPACT DISC
RANMA 1/2 COMPACT DISC
STARFOX, FFURY2, STREET
FIGHTER COMPACT DISC
MANGA ORIGINALI
MODELLINI SUPER DEFORMED
VIDEO VHS PAL
ORIGINAL BANDAI MODELS
MAGLIETTE SF2, MK2, RANMA...

TUTTO PER IL TUO
PC ENGINE!!!

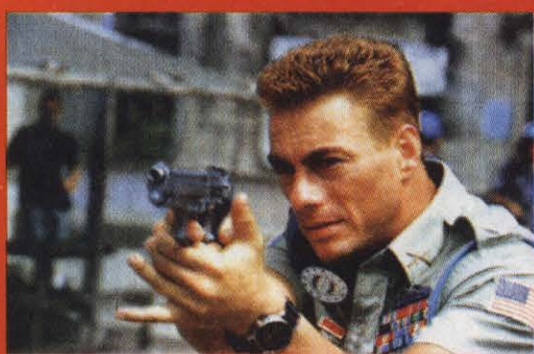
| | |
|-------------------------|---------|
| PC ENGINE GT | 299.000 |
| PC ENGINE GT + SF2CE | 299.000 |
| PC ENGINE GT + BOMB.94 | 344.000 |
| NEC PC ENGINE DUO -RX | |
| SCART, BOOSTER 256 Col. | 545.000 |
| ART OF FIGHTING ACCD | 73.900 |
| FATAL FURY II ACCD | 73.900 |
| WORLD HEROES II ACCD | 145.900 |
| 3x3 EYES ACCD + VIDEO | 160.900 |
| FAR EAST OF EDEN II CD | 146.900 |
| STREET FIGHTER II CE | 50.900 |
| BOMBERMAN '94 | 73.900 |

STREET FIGHTER: THE MOVIE

Dopo lo speciale apparso sul numero scorso, siamo tornati sul set di *Street Fighter: The Movie* per dare una seconda e definitiva occhiata al film più atteso dell'intera stagione... Mega Console ha - ancora una volta - la storia completa...

LA TRAMA

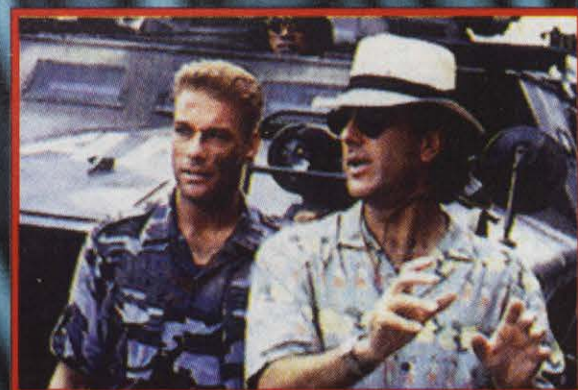
I combattenti più forti del mondo si sono coalizzati tra loro per fermare il tirannico M. Bison (Raul Julia) prima che riesca nella folle impresa di assoggettare il pianeta. Li guida Guile, interpretato da Jean Claude Van Damme. Guile e compagni, avranno solo 72 ore di tempo per salvare i 63 operai rapiti da Bison e dal suo fedele servitore Viktor Sagat (Wes Studi): allo scadere dell'ultimatum, i lavoratori verranno barbaramente giustiziati. A fianco di Van Damme ci sarà Kyle "Confide in Me" Minogue, mentre Ming Na Ven interpreta il ruolo di una giornalista rampante che nel tempo libero indossa i più discinti panni di Chun-Li... La prima del film diretto da Steven De Souza è prevista per la fine di novembre in America e Inghilterra... Ma ora diamo spazio alle immagini...



Jean Claude Van Damme (Guile) è l'antagonista di M. Bison...

STREET FIGHTER III: IMMINENTE L'USCITA!

Street Fighter III, il coin-op più atteso della storia dei videogiochi, sarà lanciato molto probabilmente in contemporanea con l'uscita del film, alla fine di novembre. Durante i momenti di pausa tra una ripresa e l'altra, i programmatori della Capcom hanno digitalizzato i combattimenti di alcuni attori, tra cui quelli di Jean Claude Van Damme, per inserirli nel nuovo videogioco. Dobbiamo quindi aspettarci una grafica fotorealistica alla *Mortal Kombat*? Non lo escludiamo. Secondo alcuni voci di corridoio che non hanno trovato conferma al momento di andare in stampa, in SF3 ritroveremo solo Ken, Guile, Ryu e Sagat, mentre gli altri lottatori sarebbero del tutto inediti. Uno di questi, Captain Kenya Sawada, debutterà nel film... Stay tuned for more...



IL CAST

| PERSONAGGIO | CHI AVREMMO VOLUTO | CHI È STATO SCELTO |
|-------------|-----------------------|-----------------------|
| Guile | Jean Claude Van Damme | Jean Claude Van Damme |
| Balrog | Mike Tyson | Grand Bush |
| Bison | Eric Cantona | Raul Julia |
| Blanka | Bio Massa | Robert Mammone |
| Cammy | Claudia Schiffer | Kylie Minogue |
| Chun-Li | Patsy Kensit | Ming Na Wen |
| Deejay | Simon Crosignani | Miguel Nunez |
| Dhalsim | Ben Kingsley | Roshan Seth |
| E.Honda | John Goodman | Peter Tuiasopo |
| Ken | Dolph Lungren | Damien Chapa |
| Ryu | Paolo Maldini | Byron Mann |
| Sagat | Steven Seagal | Wes Studi |
| T.Hawk | Schwarzy | Gregg Rainwater |
| Vega | Sylvester Stallone | Jay Tavaré |
| Zangief | Bud Spencer | Andrea Brynlarski |

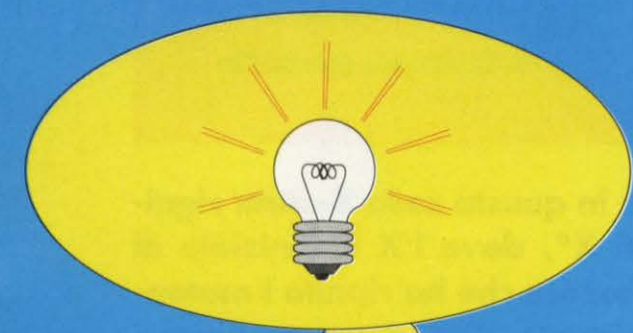
**ORDINARE
È FACILE:
TELEFONACI
OPPURE
MANDACI UN FAX**

TELEFONO

030/8970849 r.a.

FAX

030/8970854



*Telefono al
New Game*



*... ti
aspetto*

*Onari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19*

NEW GAME



MEGA DRIVE

| | |
|-------------------------------|------------|
| ANDREA AGASSI (TENNIS) | L. 79.000 |
| ARCH RIVALS | L. 49.000 |
| ARIEL THE LITTLE MERMAID | L. 69.000 |
| ANOTHER WORLD | L. 69.000 |
| ASTERIX | L. 119.000 |
| ALADDIN | L. 119.000 |
| ALIEN STORM | L. 79.000 |
| ALIEN 3 GENESIS | L. 79.000 |
| ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP) | L. 79.000 |
| ALTERED BEAST | L. 79.000 |
| ALISA DRAGON - GENESIS | L. 79.000 |
| AEREO BASTER | L. 79.000 |
| ARROW FLASH | L. 49.000 |
| ATOMIC RUNNER | L. 49.000 |
| BUSBY | L. 89.000 |
| BALL 2 3D | L. 99.000 |
| BATMAN RETURNS | L. 89.000 |
| BOB | L. 79.000 |
| BLADES OF VENGEANCE | L. 109.000 |
| BURNING FORCE | L. 79.000 |
| BONANZA BROS | L. 79.000 |
| BATTLE MANIA (JAP) | L. 79.000 |
| BUCK ROGERS | L. 79.000 |
| BARE KNUCKLE (JAP) | L. 79.000 |
| BATMAN - GENESIS | L. 79.000 |
| CUCK ROCK | L. 79.000 |
| COMBAT CARS | L. 89.000 |
| COOL SPOT | L. 105.000 |
| COSMIC SPACE HEAD | L. 69.000 |
| CAPTAIN AMERICA | L. 79.000 |
| CAPTAN PLANET | L. 109.000 |
| CASTLE OF ILLUSION (TOPOLINO) | L. 109.000 |
| CHAKAN | L. 59.000 |
| CHIKI BOY | L. 49.000 |
| CRACK DOWN | L. 79.000 |
| CURSE (JAP) | L. 79.000 |
| CRACK DOWN | L. 79.000 |
| DUBLE CLUTCH | L. 99.000 |
| DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS) | L. 119.000 |
| DR. ROBOT NIK'S | L. 114.000 |
| DRACULA | L. 109.000 |
| DRAGON | L. 129.000 |
| DRAGON'S FURY | L. 99.000 |
| DE CAP ATTACK | L. 69.000 |
| DANGEROUS SEED (JAP) | L. 79.000 |

| | |
|---------------------------------|------------|
| DARWING 4081 (JAP) | L. 79.000 |
| DJ BOY | L. 79.000 |
| DOUBLE DRAGON 3 | L. 89.000 |
| DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL | L. 79.000 |
| DUNE II | L. 149.000 |
| EA HOCKEY | L. 49.000 |
| ECCO THE DALPHIN 2 | L. 126.000 |
| EMPIRE OF STEEL | L. 69.000 |
| ETERNAL CHAMPIONS | L. 89.000 |
| ESWAT | L. 79.000 |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | L. 49.000 |
| EVANDER HOLY FIELD'S BOXING | L. 129.000 |
| ELEMENTA MASTER I (JAP) | L. 79.000 |
| EXMUTANTS | L. 49.000 |
| EX-RANZA (JAP) | L. 49.000 |
| FATAL FURY | L. 79.000 |
| FATAL FURY 2 | L. 139.000 |
| FIFA SOCCER | L. 109.000 |
| FATAL LABIRINT | L. 79.000 |
| FANTASIA (TOPOLINO) | L. 119.000 |
| FATMAN (JAP) | L. 79.000 |
| FREASURE LAND (Puzzle) | L. 79.000 |
| F-117 NIGHT STORM | L. 79.000 |
| GREATEST (BOX) | L. 129.000 |
| GODS | L. 99.000 |
| GREENDOG | L. 89.000 |
| GENERAL CAOS | L. 69.000 |
| GAUNTLET IV | L. 115.000 |
| GLOBAL GLADIATOR | L. 129.000 |
| G-LOC | L. 99.000 |
| GRAN SLAM (TENNIS) | L. 49.000 |
| GHOULS'N GHOST'S | L. 79.000 |
| GOLDEN AXE II - GENESIS | L. 79.000 |
| GOLDEN AXE | L. 79.000 |
| GOLDEN AXE 3 | L. 59.000 |
| GADGET TWINS - GENESIS | L. 79.000 |
| GUN SHIP | L. 89.000 |
| GUN STAR HEROES (JAP) | L. 69.000 |
| HAUNTING | L. 119.000 |
| HELL FIRE | L. 69.000 |
| HYPERDUNK (PALLACANESTRO) | L. 139.000 |
| HOOK | L. 79.000 |
| INCREDIBLE HULK | L. 119.000 |
| INSPECTOR (JAP) | L. 79.000 |
| JOUNGLE BOOK | L. 129.000 |
| JURASSIC PARK | L. 89.000 |
| JORDAN BIRDS | L. 89.000 |
| JAMES POND | L. 79.000 |
| JAMES POND 3 | L. 119.000 |
| JEWEL MASTER (JAP) | L. 79.000 |

| | |
|--------------------------------|------------|
| JAMES POND II | L. 79.000 |
| KID CHAMELEON | L. 49.000 |
| KING OF THE MONSTERS | L. 49.000 |
| KLAX - GENESIS | L. 79.000 |
| LOTUS II | L. 69.000 |
| LEADER BOARD | L. 79.000 |
| LAST BATTLE | L. 79.000 |
| LEMMINGS | L. 79.000 |
| LETHAL ENFORCER | L. 169.000 |
| LHX ATTACK CHOPP. | L. 69.000 |
| LOTUS TURBO | L. 69.000 |
| MARVEL LAND | L. 79.000 |
| MAXIMUM CARNAGE | L. 119.000 |
| MERCS | L. 79.000 |
| MORTAL KOMBAT | L. 89.000 |
| MIG 29 | L. 129.000 |
| MAZIN WARS | L. 79.000 |
| MUHAMMAD ALI | L. 129.000 |
| MUT LEUGUE HOCKEY | L. 69.000 |
| MICHAEL JACKSON'S MICROMACHINE | L. 119.000 |
| MORTAL KOMBAT II | L. 139.000 |
| NIGEL MANSELL'S - GENESIS | L. 99.000 |
| N.B.A. JAM | L. 89.000 |
| NHL '94 HOCKEY | L. 149.000 |
| NHL '95 HOCKEY (4 Players) | L. 129.000 |
| OUTRUN 2019 | L. 79.000 |
| OUTRUNNERS | L. 89.000 |
| PELE' II WORLD TOUR | L. 79.000 |
| PIRATES - GENESIS | L. 136.000 |
| PHILIOS (JAP) | L. 79.000 |
| PUGGSY | L. 69.000 |
| RASTAN SAGA II (R.P.G.) JAP | L. 79.000 |
| ROLLING THUNDER 3 | L. 139.000 |
| ROCKET KNIGHT | L. 109.000 |
| ADVENTURES | L. 109.000 |
| ROBOCOP TERMINATOR | L. 119.000 |
| RAMBO III | L. 79.000 |
| ROAD RUSH | L. 79.000 |
| STREETS OF RAGE 3 | L. 89.000 |
| SONIC 3 | L. 139.000 |
| SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS | L. 144.000 |
| SONIC SPINBALL | L. 129.000 |
| SONIC | L. 89.000 |
| STREET FIGHTER II | L. 129.000 |
| SUPER MONACO GP. II (JAP) | L. 79.000 |
| SONIC 2 | L. 129.000 |
| SPIDER-MAN | L. 79.000 |
| SHADOW DANCER | L. 79.000 |
| SHADOW OF THE BEAST | L. 79.000 |
| SHADOW OF THE BEAST II | L. 69.000 |
| SILVESTER & TWITTEE | L. 129.000 |
| SMASH TV | L. 79.000 |

| | |
|----------------------------------|------------|
| SNAKE RATTLE'N ROLL | L. 104.000 |
| SPACE HARRIER | L. 79.000 |
| SUPER-MAN | L. 99.000 |
| SUPER SHINOBI 1 | L. 79.000 |
| STREET OF RAGE II | L. 129.000 |
| STRIDER | L. 49.000 |
| SIDE POCKET | L. 79.000 |
| SKITCHIN | L. 59.000 |
| SPLATTER HOUSE 2 | L. 49.000 |
| SUPER HANG ON | L. 49.000 |
| SUPER HYLDE | L. 79.000 |
| SUPER REAL BASKETBALL | L. 109.000 |
| SUPER SHINOBI 2 | L. 69.000 |
| SUPER STREET FIGHTER | L. 149.000 |
| TAZMANIA | L. 69.000 |
| TAZMANIA II THE RETURN | L. 99.000 |
| TERMINATOR 2 | L. 49.000 |
| THE LEGEND OF GALAHAD | L. 69.000 |
| THE LOST VIKINGS - GENESIS | L. 119.000 |
| TOE JAM & EARL 1 (USA) | L. 79.000 |
| TURTLES TOURNAMENT | L. 79.000 |
| TWO CRUDE DUDES | L. 79.000 |
| FIGHTER | L. 129.000 |
| THE OTTIFANTS | L. 109.000 |
| TURBO OUTRUN | L. 109.000 |
| THE FAERY TALE | L. 79.000 |
| THE TERMINATOR | L. 49.000 |
| THE FLINTSTONES | L. 96.000 |
| TALESPIN | L. 49.000 |
| TOE JAM & EARL | L. 124.000 |
| TURTLES THE HYPERST ONE | L. 109.000 |
| HEIST | L. 109.000 |
| TOKI - GENESIS | L. 79.000 |
| TUNDER FORCE II | L. 79.000 |
| THE REVENGE OF SHINOBI | L. 79.000 |
| THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS | L. 79.000 |
| ULTIMATE SOCCER | L. 115.000 |
| URBAN STRIKE | L. 119.000 |
| VIRTUA RACING | L. 149.000 |
| WINGS OF WOR | L. 79.000 |
| VIRTUAL PINBALL | L. 109.000 |
| WONDER BOY | L. 49.000 |
| WWF WRESTLEMANIA | L. 69.000 |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS | L. 99.000 |
| X-MEN | L. 89.000 |
| THE REVENGE OF SHINOBI | L. 69.000 |
| STREET OF RAGE | L. 69.000 |
| GOLDEN AXE | L. 69.000 |
| ZOO | L. 69.000 |

GAME GEAR

| | |
|--------------------------|-----------|
| AGASSI TENNIS | L. 81.000 |
| ALESTE II | L. 59.000 |
| ARIEL THE LITTLE MERMAID | L. 79.000 |
| ALIEN SYNDROME | L. 66.900 |
| ARIAL ASSAULT | L. 49.000 |
| ALIEN III | L. 49.000 |
| ALADDIN | L. 89.000 |
| ASTERIX | L. 59.000 |
| BATMAN RETURNS | L. 49.000 |
| BOXING | L. 49.000 |
| CLIFFHANGER | L. 79.000 |
| CHUCK ROCK | L. 49.000 |

| | |
|-------------------|-----------|
| CRISTAL WARRIORS | L. 49.000 |
| CHAKAN | L. 49.000 |
| CHOPPLIFTER III | L. 89.000 |
| CHUCK ROCK II | L. 49.000 |
| DEVILISH | L. 66.900 |
| DRAGON CRISTAL | L. 66.900 |
| DRACULA | L. 76.000 |
| ECCO TEH DOLPHIN | L. 79.000 |
| FOOTBALL | L. 49.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | L. 79.000 |
| GP RIDER | L. 79.000 |
| HALLEY WARS | L. 49.000 |
| INCREDIBLE HULK | L. 89.000 |
| INDY | L. 69.000 |
| JAMES BOND 007 | L. 49.000 |
| JOUNGLE BOOK | L. 76.000 |

| | |
|------------------|-----------|
| JURASSIC PARK | L. 79.000 |
| LAST ACTION HERO | L. 79.000 |
| MORTAL KOMBAT | L. 79.000 |
| MORTAL KOMBAT II | L. 79.000 |
| MICROMACHINE | L. 89.000 |
| N.B.A. ACTION | L. 79.000 |
| OLIMPIC GOLD | L. 59.000 |
| PAC-MAN ATTACK | L. 79.000 |
| POPILS | L. 66.900 |
| PANIC FACTORY | L. 66.900 |
| PUTTER GOLF | L. 49.000 |
| PINBAL DREAM | L. 82.000 |
| ROAD RASH | L. 79.900 |
| SUPER MAN | L. 79.000 |
| SONIC 2 | L. 49.000 |
| SUPER KICK OFF | L. 79.000 |

| | |
|-------------------|-----------|
| SONIC CHAOS | L. 79.000 |
| SUPER SMASH | L. 66.900 |
| SPACE HARRIER | L. 49.000 |
| SOLITAIRE POKET | L. 49.000 |
| SPEEDTRAP | L. 79.000 |
| STAR WARS | L. 69.000 |
| STREET OF RAGE | L. 59.000 |
| TAZMANIA | L. 49.000 |
| THE SIMPSON | L. 66.900 |
| TOM AND JARRY | L. 76.000 |
| T2 | L. 79.000 |
| WINBLETON | L. 79.000 |
| WOODY POP | L. 66.900 |
| WINTER OLIMPICS | L. 76.000 |
| WORLD CUP USA '94 | L. 69.000 |

MASTER SISTEM

| | |
|------------------|-----------|
| ACTION FIGHTER | L. 49.000 |
| ALADDIN | L. 69.000 |
| ANDREA AGASSI | L. 96.000 |
| ALIEN STORM | L. 49.000 |
| ALIEN 3 | L. 49.000 |
| ARCADE SMASH TV | L. 49.000 |
| ASTERIX | L. 49.000 |
| BACK FUTURE II | L. 59.900 |
| BACK FUTURE 3 | L. 49.000 |
| BUGGY RUN | L. 49.000 |
| CHACK ROCK | L. 49.000 |
| CHAMPIONS EUROPE | L. 59.900 |
| CHASE HQ | L. 49.000 |
| DESERT FIGHTER | L. 49.000 |
| DESERT STRIKES | L. 49.000 |
| DONALD DUCK | L. 59.000 |
| FANTASY ZONE | L. 59.900 |

| | |
|---------------------------------|-----------|
| FORGOTTEN WORLD | L. 49.000 |
| GAUNTLET | L. 69.000 |
| G-LOC | L. 49.000 |
| GP RIDER | L. 49.000 |
| HEROES OF THE LANCE | L. 49.000 |
| IMPOSSIBLE MISSION | L. 59.900 |
| INCREDIBLE HULK | L. 89.000 |
| JAMES BOND 007 | L. 49.000 |
| JUNGLE BOOK | L. 69.000 |
| JURASSIC PARK | L. 59.000 |
| MASTER OF BARKNES | L. 69.000 |
| MICHAEL JACKSON'S MICROMACHINES | L. 49.000 |
| NEW ZELAND STORY | L. 49.000 |
| OLIMPIC GOLD | L. 49.000 |
| OUTRUN EUROPA | L. 49.000 |
| PAC MANIA | L. 49.000 |
| PREDATOR 2 | L. 49.000 |
| PIT FIGHTER | L. 49.000 |
| POPOLOUS | L. 49.000 |

| | |
|--------------------------|-----------|
| PRINCE OF PERSIA | L. 49.000 |
| PRO WRESTLING | L. 49.000 |
| RAMPART | L. 49.000 |
| RENEGADE | L. 49.000 |
| ROAD RASH | L. 99.900 |
| RAMBO III | L. 49.000 |
| ROBOCOP (JAMES POND II) | L. 59.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | L. 49.000 |
| TYPE | L. 49.000 |
| SENNA SUPER MONACO GP II | L. 49.000 |
| SHINOBI | L. 49.000 |
| STREET OF RAGE II | L. 59.000 |
| SUPER OFF ROAD | L. 49.000 |
| SUPER SPACE INVADERS | L. 59.900 |
| SUPER TENNIS | L. 39.000 |
| SUPER KICK OFF | L. 49.000 |
| STRIDER II | L. 59.000 |
| SHOOTING GALLERY | L. 79.000 |
| SMASH HITS | L. 59.900 |
| SMASH TV | L. 49.000 |

| | |
|------------------------------|-----------|
| SPEEDBALL 2 | L. 59.000 |
| SUPER SPACE INVADERS | L. 59.900 |
| SONIC 2 | L. 49.000 |
| STREETS OF RAGE | L. 49.000 |
| STAR WARS | L. 59.000 |
| TENNIS ACE | L. 69.000 |
| TERMINATOR | L. 49.000 |
| THE NINJA | L. 49.900 |
| THE SECRET OF SHINOBI | L. 49.000 |
| TOPOLINO | L. 59.000 |
| TRANSBOT | L. 49.000 |
| XENON 2 | L. 69.000 |
| WIMBLETON TENNIS | L. 49.000 |
| WONDER BOY | L. 49.000 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD GOLF | L. 49.000 |
| WORLD GRAN PRIX | L. 49.000 |
| WORLD SOCCER | L. 76.000 |
| ZILLION II | L. 59.900 |



ARCADE COLLECTION L. 109.000

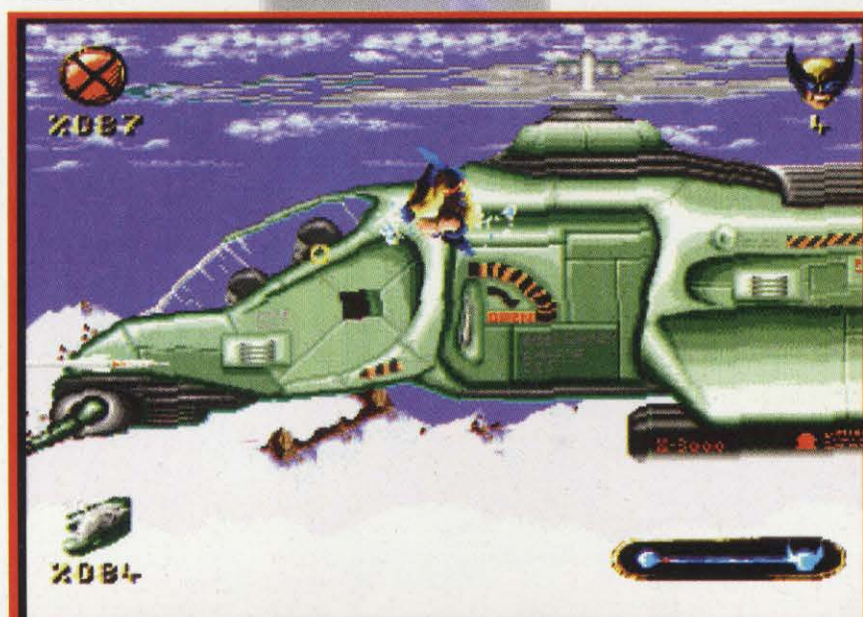
| | |
|----------------|------------|
| BATMAN RETURNS | L. 119.000 |
| CLIFFHANGER | L. 139.000 |
| CHUCK ROCK | L. 109.000 |
| DOUBLE SWITCH | L. 136.000 |
| JAGUAR XJ 220 | L. 109.000 |

| | |
|------------------|------------|
| JURASSIC PARK | L. 146.000 |
| MAG DOG MC. CREE | L. 149.000 |
| MICROCOSM | L. 129.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. 109.000 |
| ROBO ALESTE | L. 109.000 |

| | |
|--------------|------------|
| RACING ACES | L. 99.000 |
| SPIDER-MAN | L. 129.000 |
| SEWER SHARK | L. 129.000 |
| STELLAR FIRE | L. 129.000 |
| WONDER DOG | L. 114.000 |

NEW GAME - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

WOLVERINE

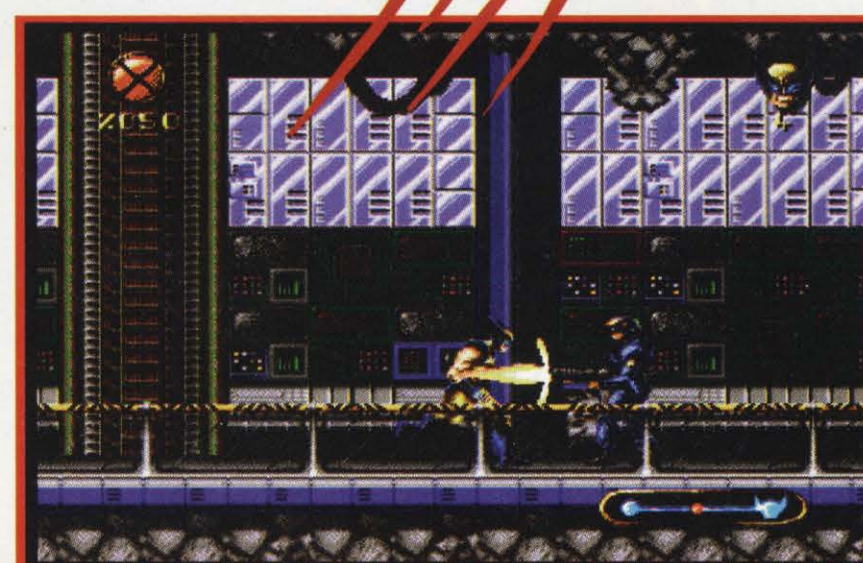


Hai delle belle pretese Wolvie: salire sull'elicottero senza nemmeno pagare il biglietto...

Dai creatori di *Mortal Kombat* e *NBA Jam* arriva un nuovo beat'em up a scorrimento orizzontale che ha come protagonista il grande Wolverine... Mega Console ve lo racconta, come di consueto, in anteprima...

a cura di Matteo Bittanti

Wolverine fa parte del team degli X-Men, probabilmente il gruppo di mutanti più famosi dell'universo Marvel. Il suo vero nome è Logan, è scapolo, ha vissuto per anni in Canada, ma si è successivamente trasferito negli Stati Uniti. Ha fatto parte del gruppo *Weapon X*, prima di passare nelle file degli X-Men. "X" in americano sta per "extra", por-



Dopo X-Men con l'Uomo-lupo, X-Files con l'Uomo-Ufo (questa l'ha scritta Cardi, sia chiaro...)

tentoso, massiccio, ma in questo caso X-Men significa anche "Uomini di X", dove l'X è l'iniziale di Xavier, il celebre professore che ha riunito i mutanti più incredibili del pianeta. Ok, dovrete esservi fatti un'idea del tipo in questione. Wolverine ha uno scheletro costituito interamente di Adamantio, una lega indistruttibile sviluppata dallo scienziato americano Myron MacLain. Un malvagio scienziato giapponese Lord Dark Wind riuscì a sottrarre l'intero progetto a MacLain. Successivamente, un terzo scienziato, un certo Dr Hudson, perfezionò ulteriormente la formula, sperimentandola su Logan, gravemente ferito durante una battuta di caccia...

L'Acclaim ha creato un action game da 16 Mbittoni di quelli tosti, caratterizzato da sei immensi livelli di blastaggio puro. Si parte dalla Terra dell'Uomo Morto, fino ad arrivare all'Hellfire Club, sempre che i cattivi del gioco ve lo consentano. Dovrete infatti scontrarvi con gente come Bloodscream, un vampiro che assorbe l'energia psichica degli esseri umani; Cyber, un lottatore che possiede uno scheletro di adamantio, Shinobi Shaw, una spietata combattente, capace di mutare forma ed attraversare le pareti... Insomma, non vi annoierete di certo...



Per secondo abbiamo Uomo-lupo ai ferri...



Ma è Wolverine o l'Incredibile Hulk?



Ancamò l'ED-209??? Un po' più di fantasia non guasterebbe...



Se solo potessi raggiungere quella leva...



STEADY, ANY
MORE OF THAT

WOLVERINE

Start Game
Options
Files

CASA PRODUTTRICE

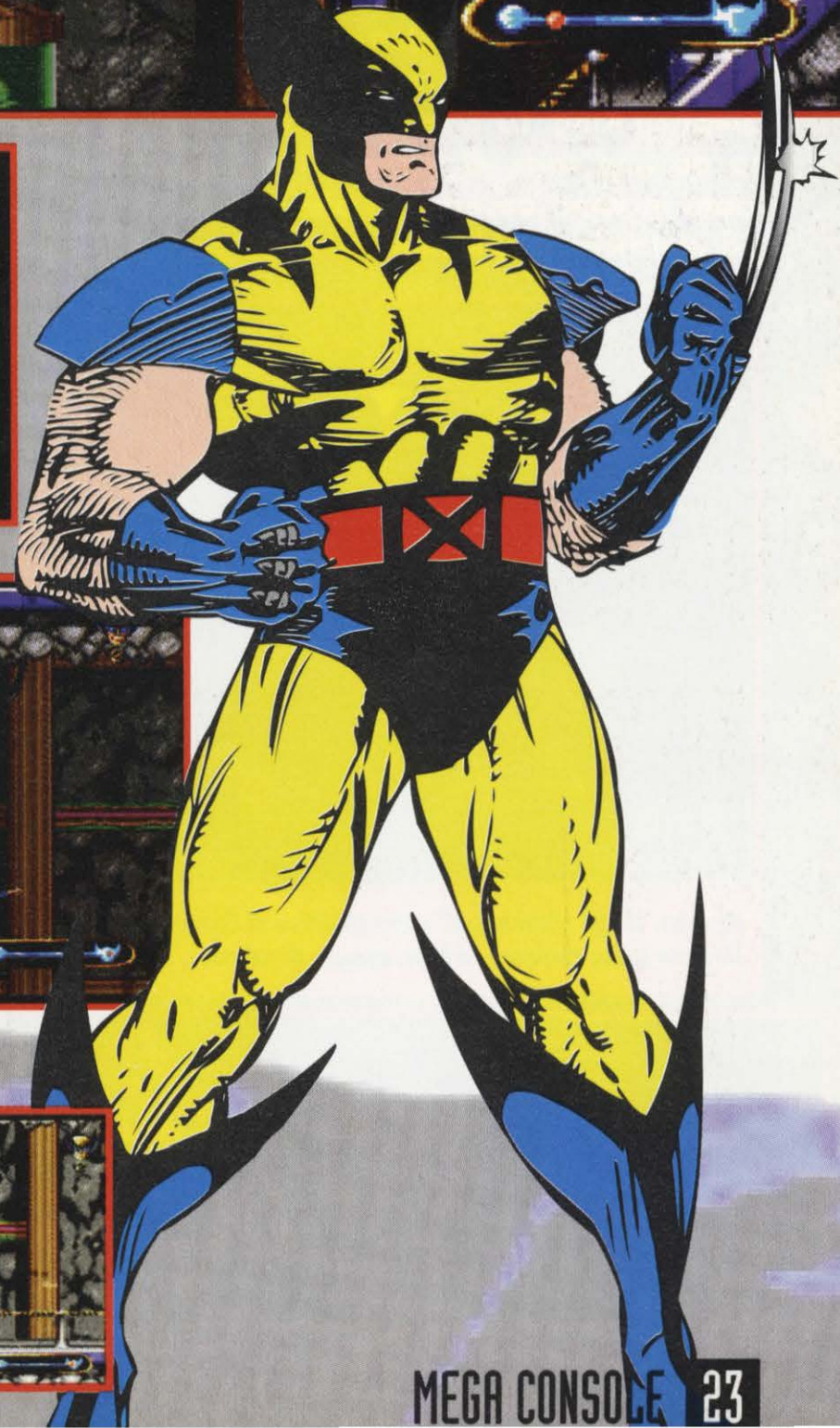
ACCLAIM

GENERE

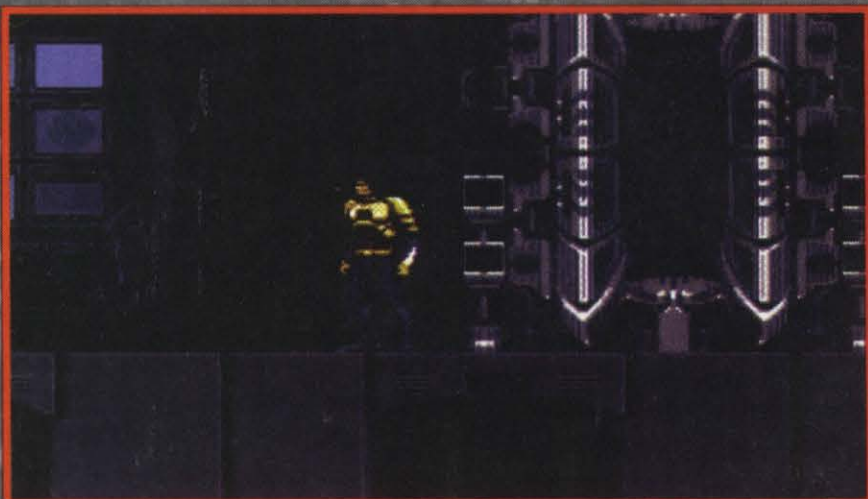
AZIONE

DATA DI USCITA

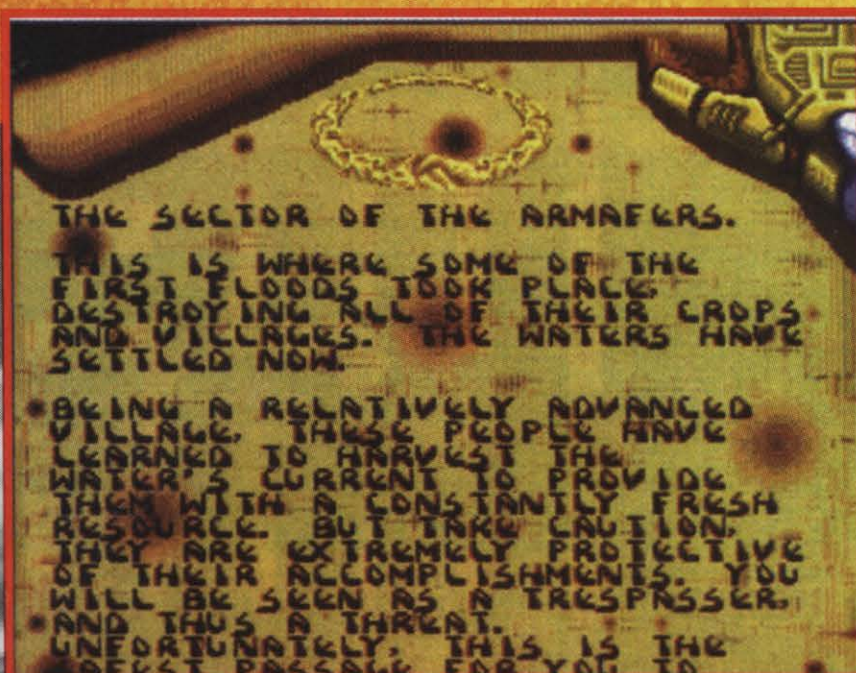
DICEMBRE



MEGA CONSOLE 23



Generations Lost mixa alcune soluzioni grafiche già apprezzate in X-Men e Flashback con una struttura di gioco che si differenzia da entrambi...



Ogni livello è introdotto da una presentazione esplicativa...

CASA PRODUTTRICE

TIME WARNER

GENERE

AZIONE

DATA DI USCITA

NOVEMBRE

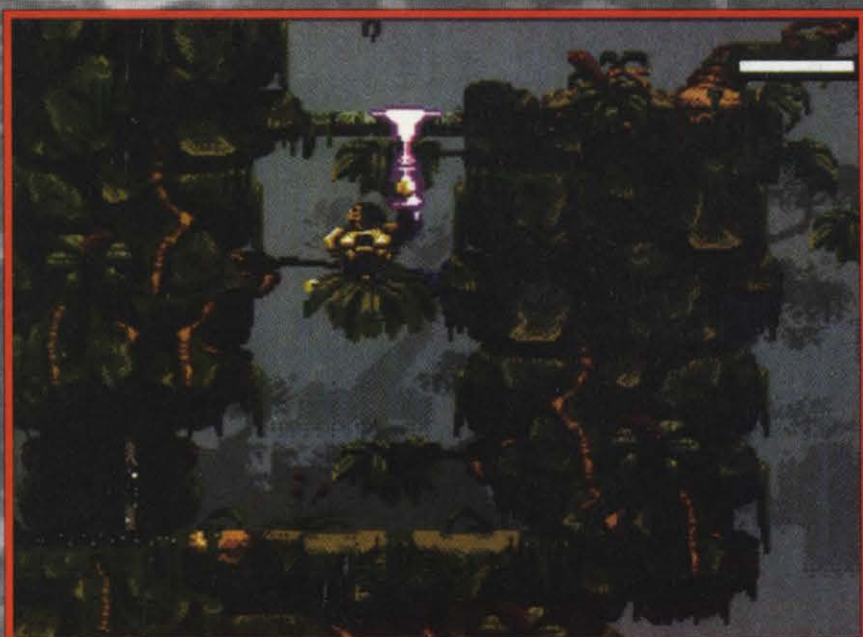
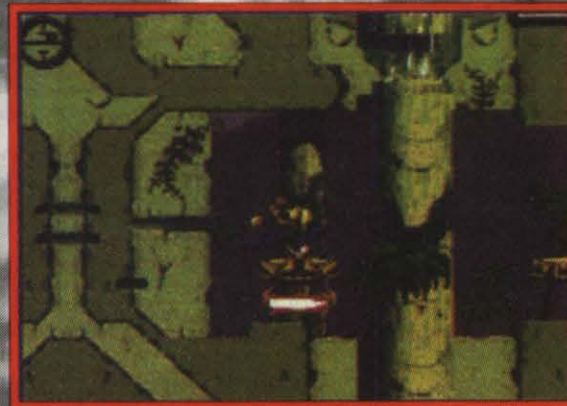
GENERATIONS LOST

Lo so cosa state pensando: "Sorbole! Ma questo è il seguito di Flashback!". Nice try, ma siete completamente fuori strada. *Generations Lost* è un'avventura dinamica della Tengen/Time Warner... Ne sapete come prima? Beh, per la maiella, questa è solo un'intro, se volete saperne di più continuate a leggere, altrimenti, beh, amici come prima...

a cura di MBF

La trama di *Generations Lost* si rifà ad alcuni grandi classici della letteratura fantascientifica e horror di tutti i tempi, da Arthur C. Clarke a Stephen King. La Terra è improvvisamente sconvolta da una serie di fenomeni inspiegabili: inondazioni in zone desertiche, alterazioni gravitazionali ed elettriche, esplosioni in varie parti del globo...

La comunità scientifica non sa più che pesci pigliare. L'unico che sembra aver capito tutto è un tizio di nome Monobe, che, illuminato da una puntata di X-Files, riconduce i misteriosi fenomeni alle avvisaglie di un'invasione aliena. La sua teoria suscita inizialmente l'ilarità generale, ma quando un'astronave spaziale polverizza il Pentagono in mezzo nanosecondo, tutti smettono di ridere. Monobe viene ovviamente incaricato di rintracciare le basi segrete degli alieni per fustarli di brutto. E qui entrate in gioco voi. *Generations Lost* è un'avventura dinamica alla *Flashback*, sviluppata dalla Tengen/Time Warner che vanta la bellezza di sei livelli. Al momento il gioco è completo all'80% circa, e da quanto abbiamo visto, butta estremamente bene: sezioni di blastaggio puro si alternano ad altre più complesse, nelle quali è necessario fare ricorso più alla materia grigia che non alla rapidità del pollice nel premere il pulsante di sparo. La recensione completa sul prossimo numero di *Mega Console*...



Blastare via gli alieni non è l'unico obiettivo di Generations Lost. Dovrete anche risolvere un buon numero di enigmi...



L'influenza della Delphine è più che evidente in Generations Lost...



MEGABOY ROMA

VENDITA VIDEOGIOCHI, CONSOLE, ACCESSORI

**DISPONIBILITÀ DI TUTTE LE ULTIMISSIME NOVITÀ IN ANTEPRIMA ASSOLUTA.
PREZZI IMBATTIBILI E CONSEGNA A DOMICILIO IN 24 ORE!**

ROMA, VIA F. PALASCIANO, 105 TEL. 06/58.20.14.57

ROMA, MEGABOY 2 - VIA CIRO MENOTTI 8

TARQUINIA, VIA ALDO MORO - C/o METROPOLIS

TERNI, VIA ROMA 169 - C/o MEGABIT Club

POMEZIA, MEGABOY 3 - VIA CATULLO 32 A

CASERTA, VIA DE DOMINICIS 8 - C/o CO.DOM

ORBETELLO, CORSO ITALIA 7 - C/o VICHI Gianpaolo



Cos'è questo razzismo? No, dico, perché ci sono Preview dei giochi per Megadrive e Mega CD e non per Saturn e Mega 32? E' uno scandalo! Hmmm, che ne dite se cominciassimo la serie delle preview dei titoli a 32-bit con l'ultima novità della software house di Derby: Tee-Off?

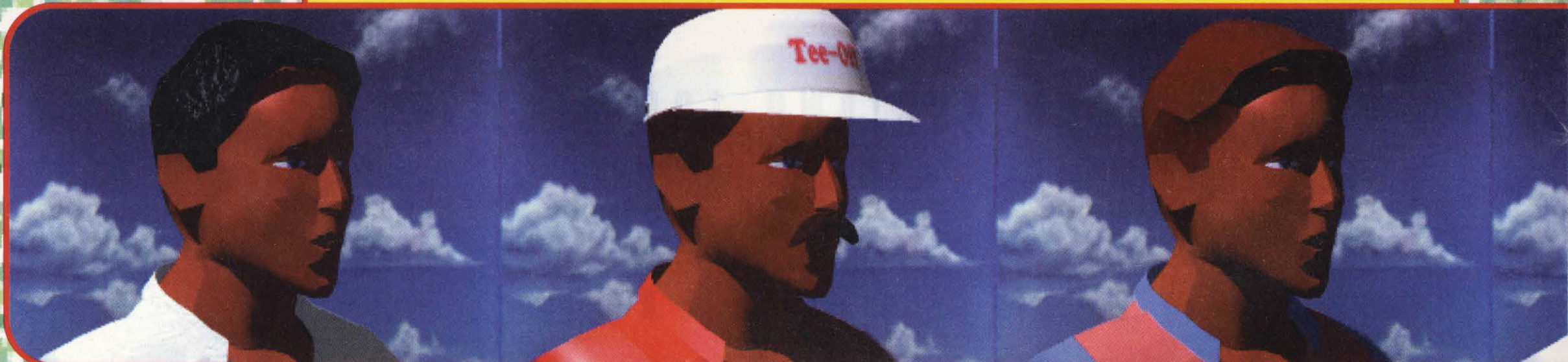
a cura di MBF



USA VS IRAQ: LA GUERRA DEL GOLFO

La grazia e il realismo con cui i golfisti di Tee-Off colpiscono la pallina sono stati ottenuti solo dopo notevoli sforzi. In un primo tempo, i programmatori della Core Design hanno creato dei modelli su schermo, con l'ausilio delle potenti workstation della Silicon Graphics. "Abbiamo studiato i movimenti fondamentali del golf su un manuale sportivo - rivela il grafico Jason Gee - e li abbiamo riportati fedelmente sui nostri computer". I modelli sono stati successivamente arricchiti graficamente in

modo da somigliare ad esseri umani piuttosto che ad un ammasso di poligoni malinconicamente vuoti... Il processo, che su un convenzionale PC richiederebbe delle ore, è stato svolto in pochi secondi da un computer della SGI. "L'unico vero problema che abbiamo incontrato - aggiunge Jason Hilliard - riguardava l'incognita delle specifiche tecniche del Saturn e del Mega 32, che la Sega non ha smesso di modificare fino all'ultimo". Quando si vuole il meglio...



Tee-Off è una simulazione di golf sviluppata dagli autori di grandi classici del calibro di Thunderhawk, Soulstar e l'imminente BC Racers: la Core Design di Richard Barclay. Di questo ultimo progetto si sono occupati prevalentemente Jason Gee e John Hilliard. Quello che abbiamo visto ci ha lasciato veramente a bocca aperta: Tee-Off apre nuove orizzonti alle simulazioni sportive: grazie alla potenza dei sistemi a 32-bit della Sega, d'ora in poi dobbiamo aspettarci giochi estremamente realistici, dalla grafica sempre più impressionante. I paesaggi sono stati completamente renderizzati e impreziositi dall'uso sapiente di migliaia di colori. L'azione di gioco varia ogni volta grazie alla possibilità di modificare inquadrature e prospettive con la semplice pressione di un tasto. Insomma, il "videogioco totale" non è poi così lontano, a quanto pare...

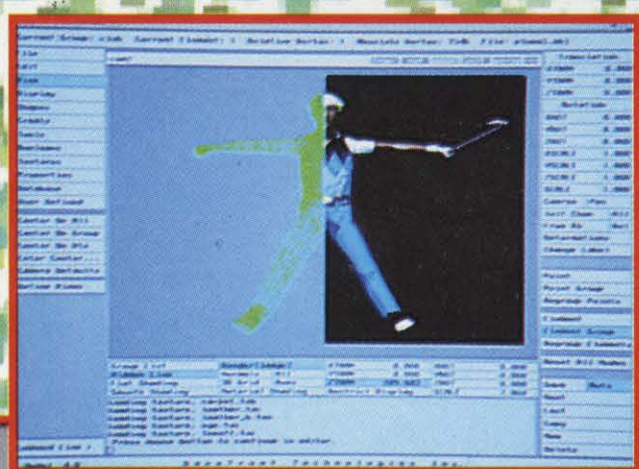
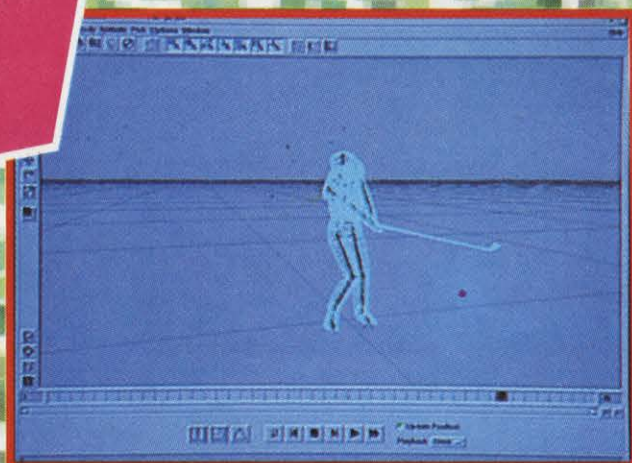


GOLF E PULLOVER

L'obiettivo principale della Core Design era quello di creare la più realistica simulazione di golf di sempre, senza accettare compromessi di alcun genere per quanto riguarda la giocabilità. Al fine di soddisfare tanto il fanatico aficionado quanto lo spaurito neofita, Tee-Off offre la bellezza di sette differenti stili di gioco. L'opzione "practice" vi consente di prendere dimestichezza sul green dei primi quattro percorsi del gioco. I novelli Nick Faldo invece possono direttamente iscriversi al torneo principale, costituito da 18 buche. Se avete poco tempo, selezionate l'opzione Texas Scramble: qui la velocità di esecuzione gioca un ruolo fondamentale. Ma la ciliegina sulla torta è il Core Challenge, un super-torneo che metterà alla prova anche i giocatori più sgamati. Ogni aspetto del gioco - dall'insignificante carrellino al vostro cappellino - è stato deliziosamente renderizzato come mai prima d'ora. Grazie alla potenza dei 32-bit Sega sarà possibile seguire l'evoluzione della pallina scagliata dopo un tiro. Wow!



Off



ALZA IL VOLUME!

Se pensate che una simulazione di golf non sia l'ideale per sfoggiare le potenzialità del chip audio del Saturn (o del Mega 32, se è per questo), beh, vi sbagliate. E di grosso. Il sonoro di Tee-Off è, al pari della grafica, strepitoso. "Stiamo inserendo una serie di effetti sonori che differiscono a seconda delle mazze che state usando, un po' di digitalizzazioni qua e là, e un sacco di rumori di fondo, come il cinguettio degli uccellini, il vento, e i fiumi - spiega John Hilliard - Inseriremo anche una colonna sonora vera e propria per il menu principale e per quello delle opzioni". Alla domanda se sia stato facile realizzare il sonoro di un gioco come Tee-Off, Jason ci ha risposto: "Beh, provate voi a creare degli effetti sonori per una simulazione di golf!!!"



PREVIEW SATURN/32X

TECNICAMENTE PARLANDO

Tee-Off sarà lanciato a novembre per 32X e a gennaio/febbraio per Saturn. La programmazione vera e propria della versione Saturn non è ancora cominciata: i programmatori della Core hanno lavorato sulle animazioni dei singoli personaggi (quattro in tutto), sul sonoro e sulla meccanica di gioco, e solo in un secondo tempo assembleranno tutte le varie parti. Per quanto riguarda la versione per Mega 32, invece, l'engine 3D frulla che è un piacere, e la Core assicura che sarà pronta per il lancio dell'add-on Sega... Aaagraaande...



CASA PRODUTTRICE

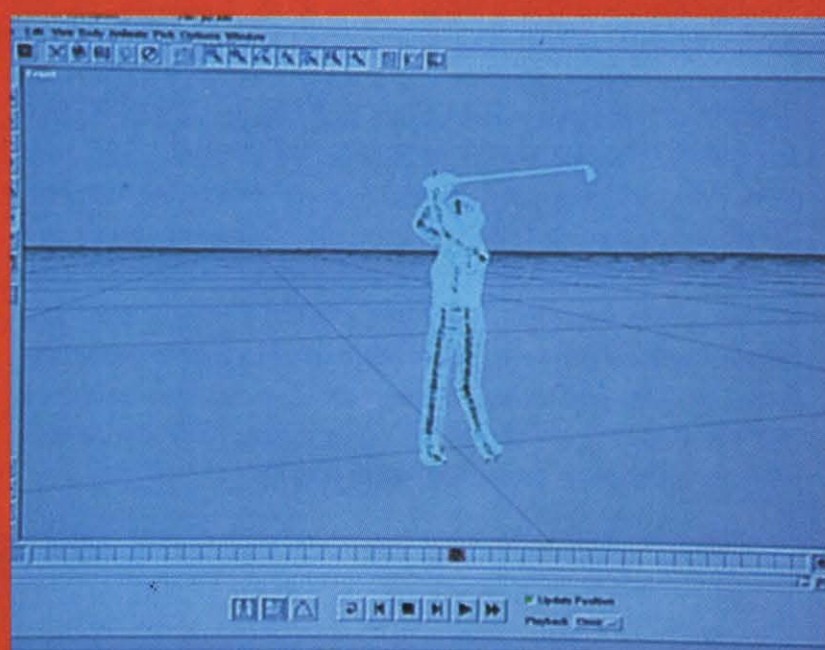
CORE DESIGN

GENERE

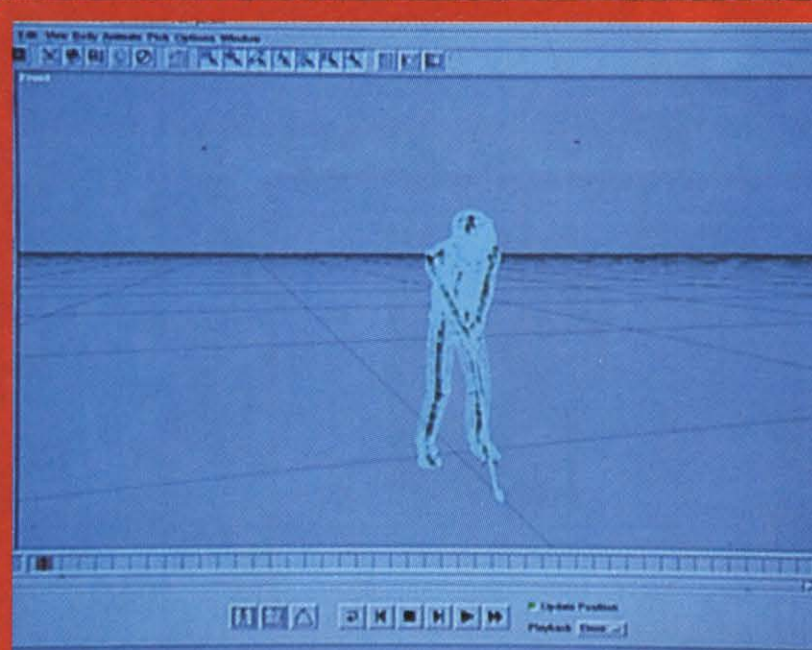
SPORTIVO

USCITA

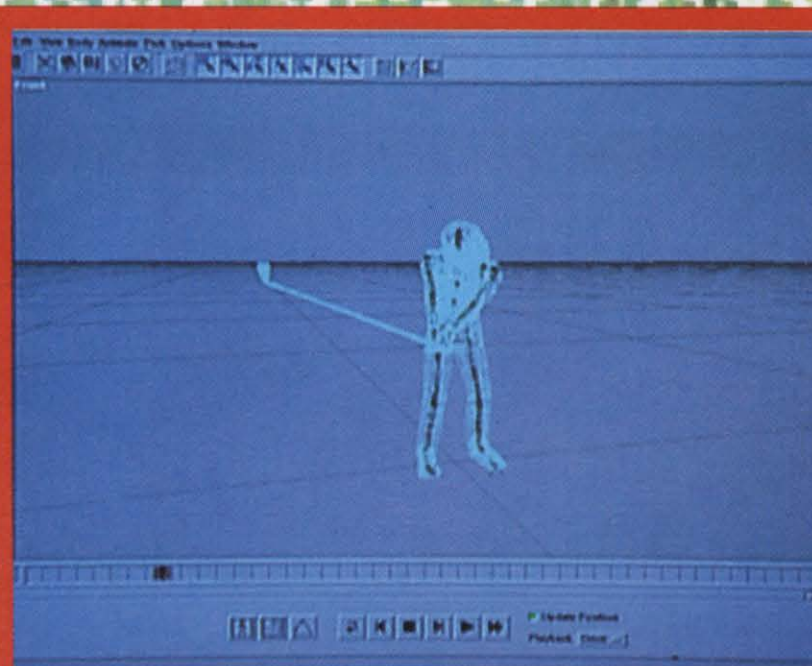
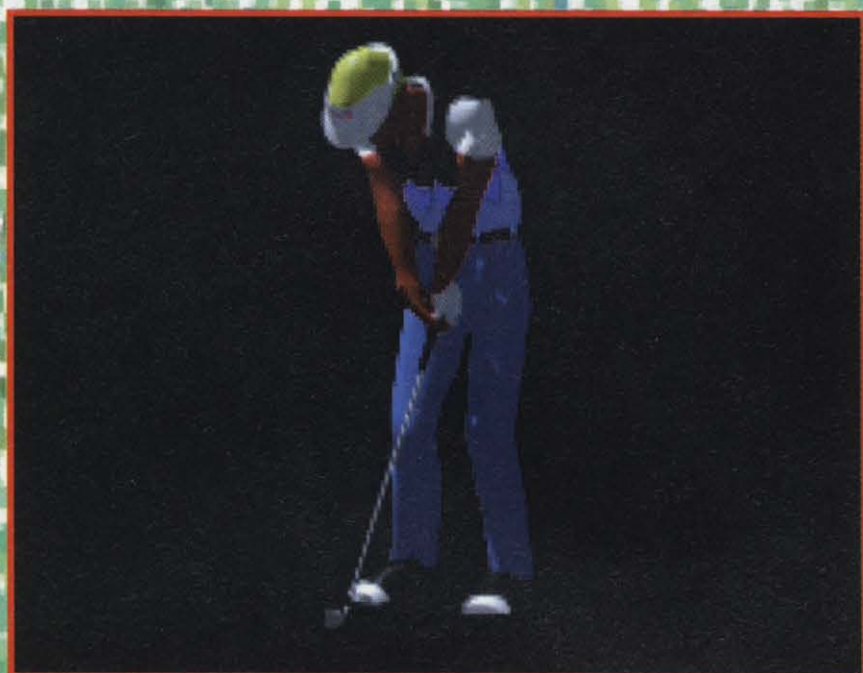
NOVEMBRE '94



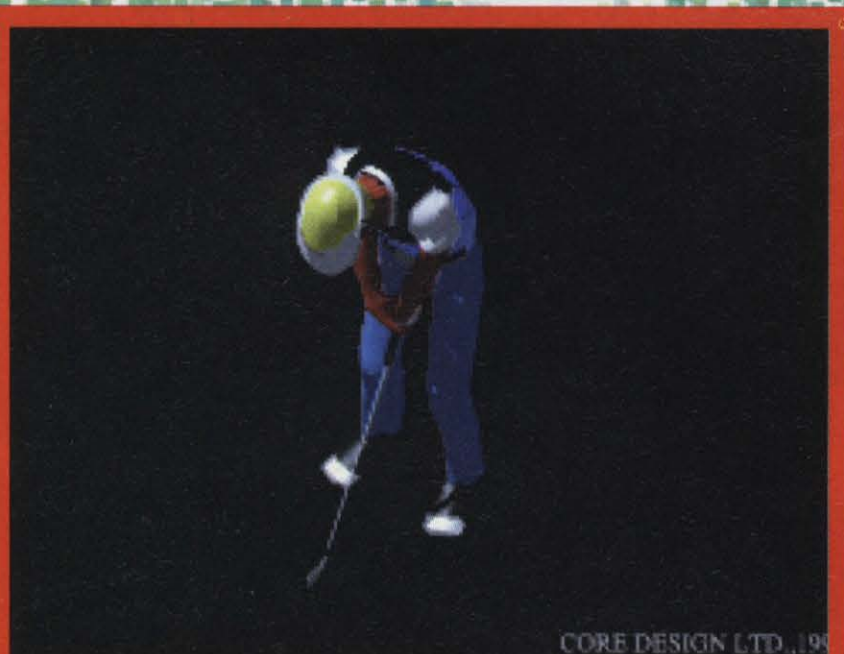
Tee-Off include anche un Predator-Mode...



Ehm, la didascalia a fianco è una buglia completa...



Te l'avevo detto di non esagerare con la dieta!



Aaargh, il colpo della strega! La mia schiena è andata...



| Tee-Off LEADERBOARD | | | |
|---------------------|--------|-----|-----|
| Name | Course | AVG | BST |
| JAY | PHIL | 64 | 61 |



COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE EURO

FAX
051-344.906

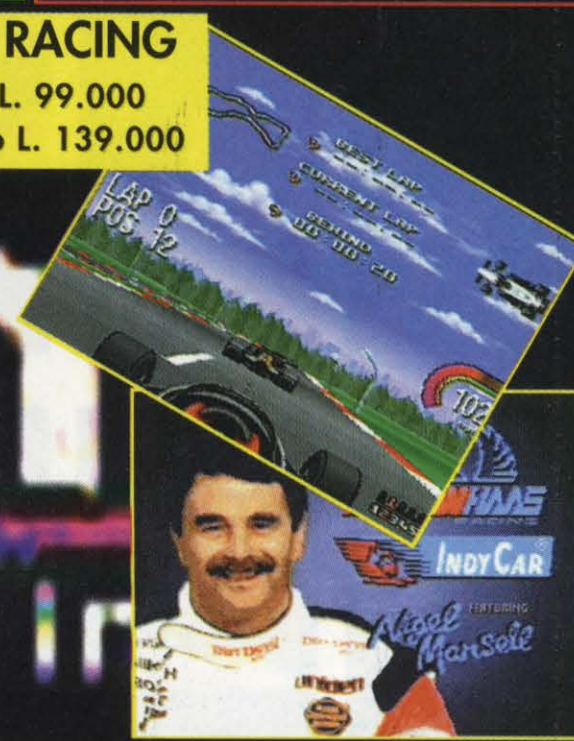
WOLVERINE

Megadrive L. 99.000
Supernintendo L. 139.000



INDYCAR RACING

Megadrive L. 99.000
Supernintendo L. 139.000



MORTAL COMBAT 2

Megadrive L. 115.000
Supernintendo L. 135.000
Gamegear L. 75.000
Gameboy L. 57.000



MAXIMUM CARNAGE

Megadrive L. 109.000
Supernintendo L. 139.000



VIRTUAL BART

Megadrive L. 109.000
Supernintendo L. 139.000



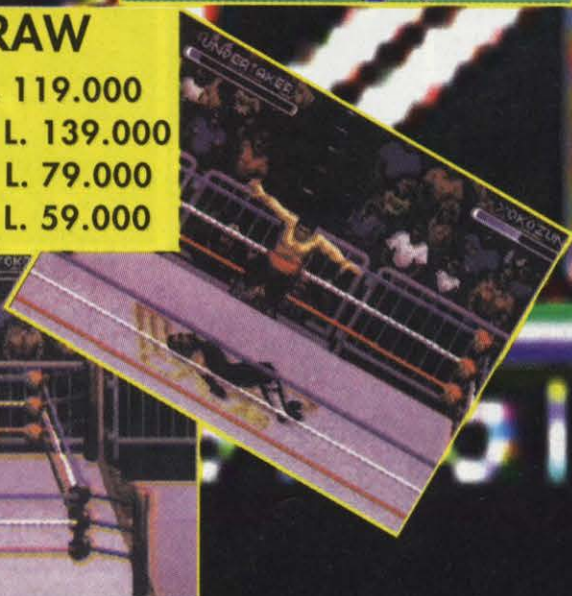
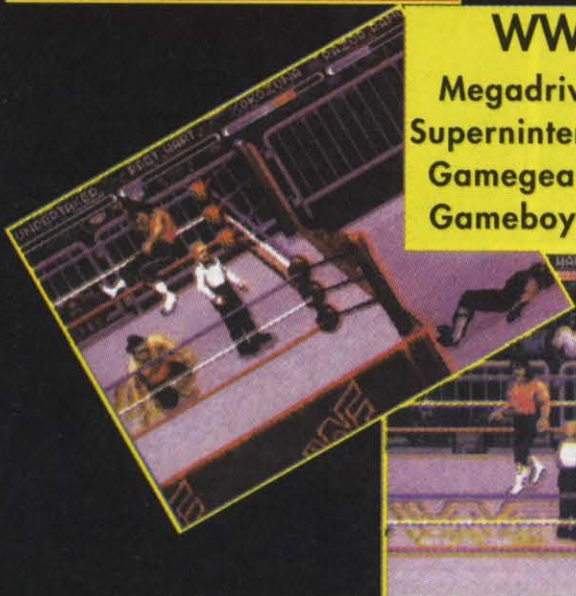
ITCHY & SCRATCHY

Megadrive L. 99.000
Gameboy L. 57.000



WWF RAW

Megadrive L. 119.000
Supernintendo L. 139.000
Gamegear L. 79.000
Gameboy L. 59.000



MONSTER TRUCKS

Supernintendo L. 139.000
Gamegear L. 79.000
Gameboy L. 59.000





COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE OFFERTE SPECIALI

F A X
051-344.906 o 345.100



L. 119.000



L. 89.000



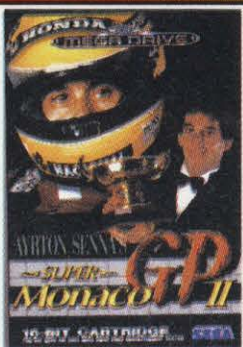
L. 44.000



L. 39.000



L. 66.000



L. 49.000



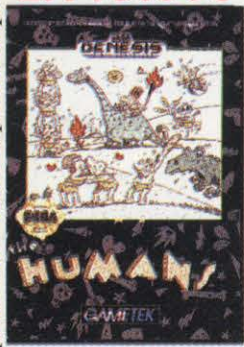
L. 44.000



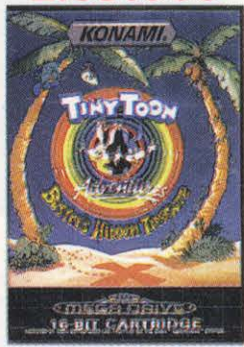
L. 55.000



L. 79.000



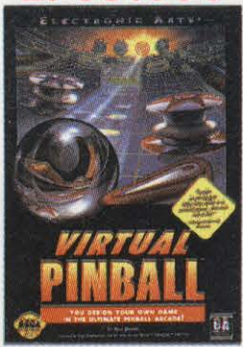
L. 57.000



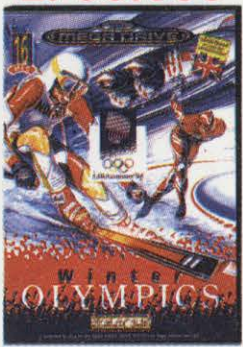
L. 79.000



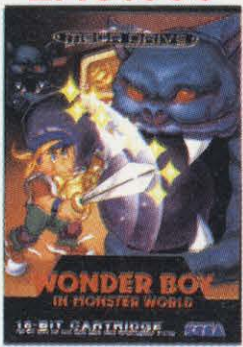
L. 169.000



L. 67.000



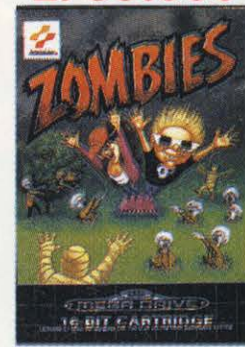
L. 89.000



L. 49.000



L. 119.000



L. 109.000



L. 59.000

NUOVI ARRIVI OTTOBRE - NOVEMBRE 1994

SEGA MEGADRIVE

CAPITAN HAVOC

87.000

MAN OVERBOARD

87.000

MICRO MACHINES 2

109.000

INDY CAR RACING

99.000

WOLVERINE

99.000

RISE OF THE ROBOTS

129.000

WWF RAW

119.000

ITCHY & SCRATCHY

99.000

BUBSY 2

109.000

MICKEYMANIA

129.000

SONIC & KNUCKLES

129.000

SPARKSTER (Rocket Knight Adventures 2)

109.000

ZERO TOLLERANCE

119.000

ROCK'N ROLL RACING

79.000

CLAYFIGHTER

89.000

BOOGERMAN (24 MEGABIT!!)

99.000

KICK OFF 3 EUROPEAN CHALL.

99.000

SEGA GAMEGEAR

DROPZONE

65.000

EXCELLENT DIZZY COLL. (2 giochi)

65.000

MAN OVERBOARD

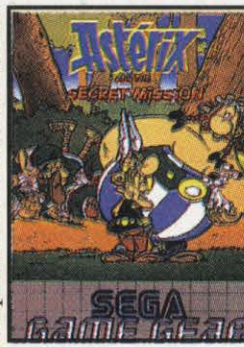
65.000

PETE SAMPRAS TENNIS

69.000

WWF RAW (Roayl Rumble 2)

79.000



L. 65.000



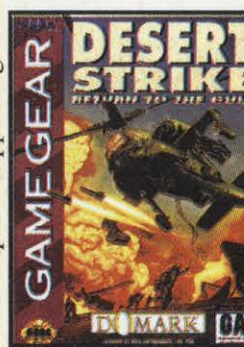
L. 72.000



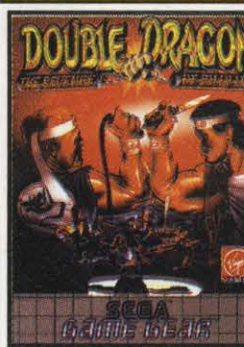
L. 39.000



L. 79.000



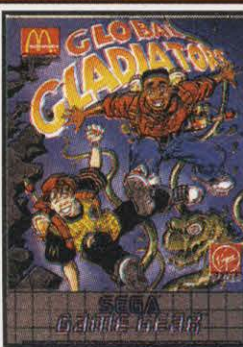
L. 59.000



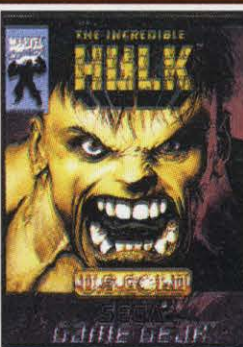
L. 55.000



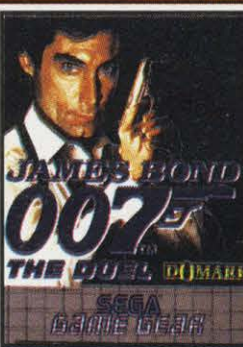
L. 63.000



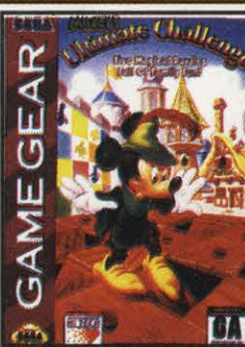
L. 46.000



L. 79.000



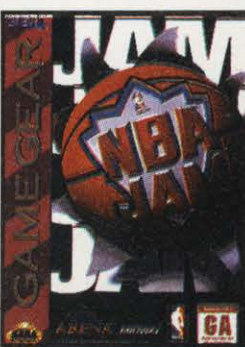
L. 72.000



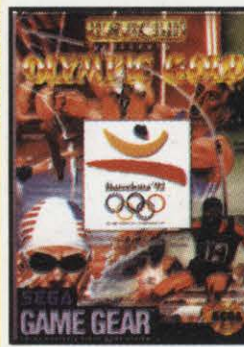
L. 79.000



L. 87.000



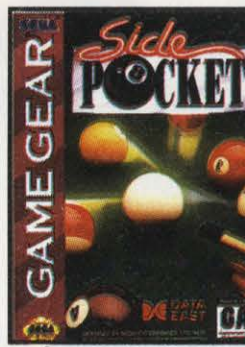
L. 59.000



L. 55.000



L. 55.000



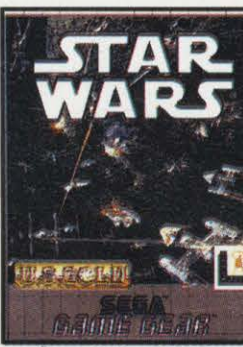
L. 84.000



L. 86.000



L. 84.000



L. 66.000



L. 56.000



L. 59.000



L. 42.000

ECCEZIONALE OFFERTA

MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD

MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + SONIC 3

GAMEGEAR+TENNIS

TELEFONA SUBITO ALLO 051 - 343.504 E RICHIEDI IL FAVOLOSO CATALOGO A COLORI



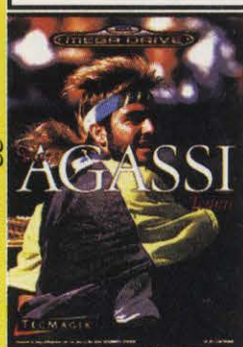
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

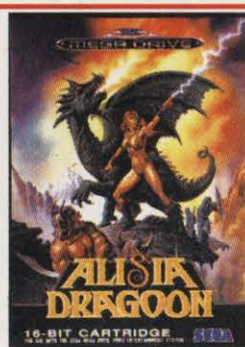
TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE OFFERTE SPECIALI

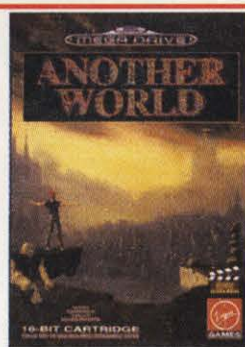
F A X
051-344.906 o 345.100



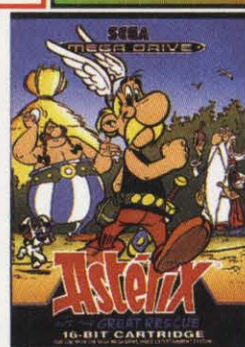
L. 35.000



L. 45.000



L. 52.000



L. 105.000



L. 59.000



L. 69.000



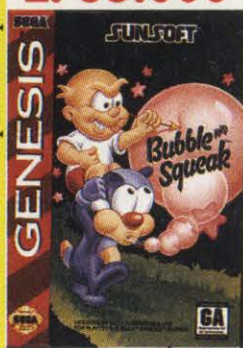
L. 42.000



L. 109.000



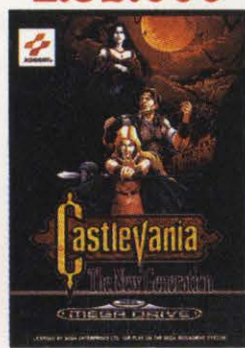
L. 109.000



L. 99.000



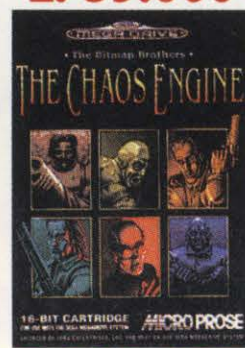
L. 45.000



L. 115.000



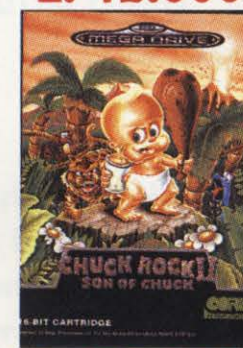
L. 42.000



L. 129.000



L. 47.000



L. 79.000



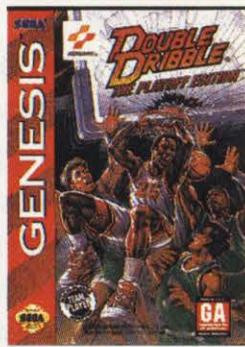
L. 66.000



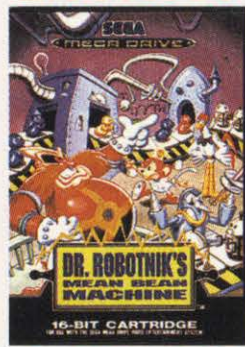
L. 52.000



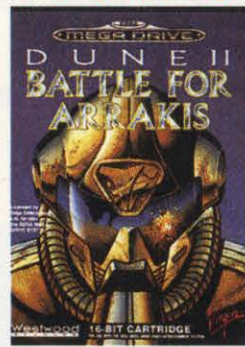
L. 52.000



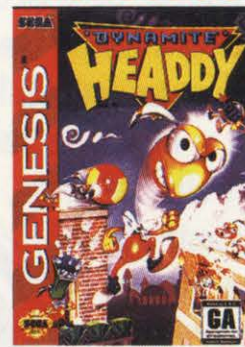
L. 87.000



L. 99.000



L. 119.000



L. 119.000



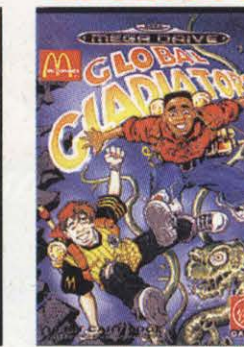
L. 47.000



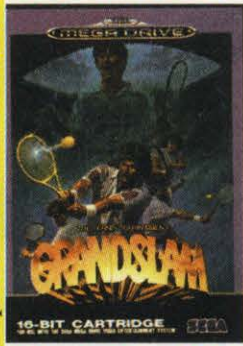
L. 69.000



L. 47.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 79.000



L. 129.000



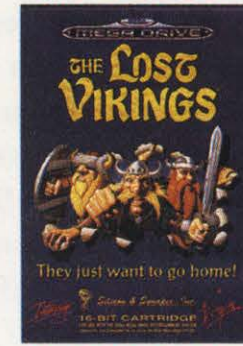
L. 52.000



L. 65.000



L. 44.000



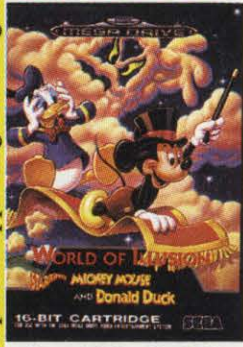
L. 115.000



L. 119.000



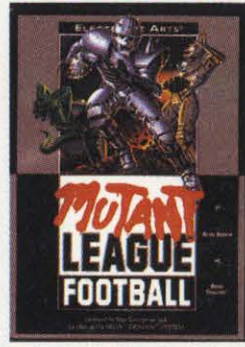
L. 55.000



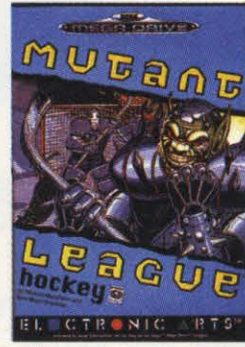
L. 59.000



L. 84.000



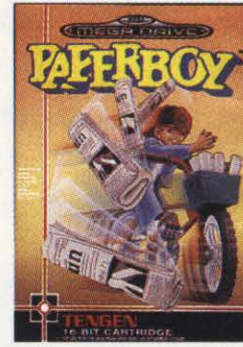
L. 45.000



L. 59.000



L. 125.000



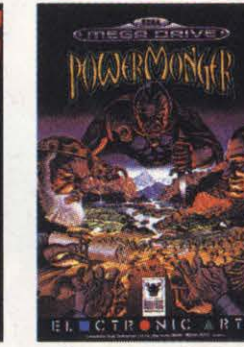
L. 42.000



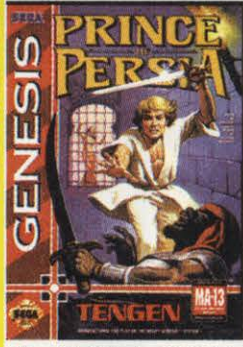
L. 115.000



L. 57.000



L. 44.000



L. 107.000



L. 79.000



L. 65.000



L. 79.000



L. 65.000



L. 49.000



L. 44.000



L. 69.000



L. 49.000

**IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO ESISTENTE IN ITALIA DI VIDEOGAMES ED ACCESSORI
SOLO ORIGINALI E GARANTITI, SEMPRE DISPONIBILI IN PRONTA CONSEGNA
DIFFIDA SENZA INDUGI DELLE IMITAZIONI.**

SNATCHER

Prendete una dose abbondante di Blade Runner, il capolavoro di Ridley Scott, miscelatela alle animazioni giapponesi, aggiungete la violenza delirante di Akira e - traack! - quello che ottenete è **Snatcher**, il nuovo gioco per Mega CD della gaudiosa Konami...

a cura di MBF

Gli Snatchers sono dei droidi che si sostituiscono alle loro vittime, assumendone l'identità, dopo averle eliminate brutalmente.

A capo di un gruppo di agenti segreti denominato Junker Agency, il vostro obiettivo è quello di eliminarli, prima che la situazione degeneri irreparabilmente (cosa accadrebbe se uno Snatcher si sostituisse al presidente degli Stati Uniti?). Dovrete innanzitutto raccogliere informazioni concernenti le abitudini dei droidi, le loro tecniche e i loro bersagli. Una volta localizzati con certezza, non vi resta altro da fare che terminarli.

STARBLADE RUNNER

Gli Snatcher, come gli androidi di **Blade Runner**, sono apparentemente identici alle vittime alle quali si sostituiscono, e non sarà facile smascherarli. All'inizio del gioco vi ritroverete nel vostro ufficio e avrete a disposizione un certo numero di possibili piste. Spetterà a voi seguire quelle giuste. E' molto utile recarsi sul luogo di un delitto per cercare eventuali indizi che vi porteranno dritti al droide assassino. Fate attenzione: i robot non esiteranno a blastarvi via non appena scopriranno di essere stati scoperti! **Snatcher** include delle sezioni di blastaggio puro compatibili al 100% con il Justifier, la pistola a raggi infrarossi della Konami (vedi

Gun Fighters): dovrete essere rapidi con il laser o verrete oblitterati...

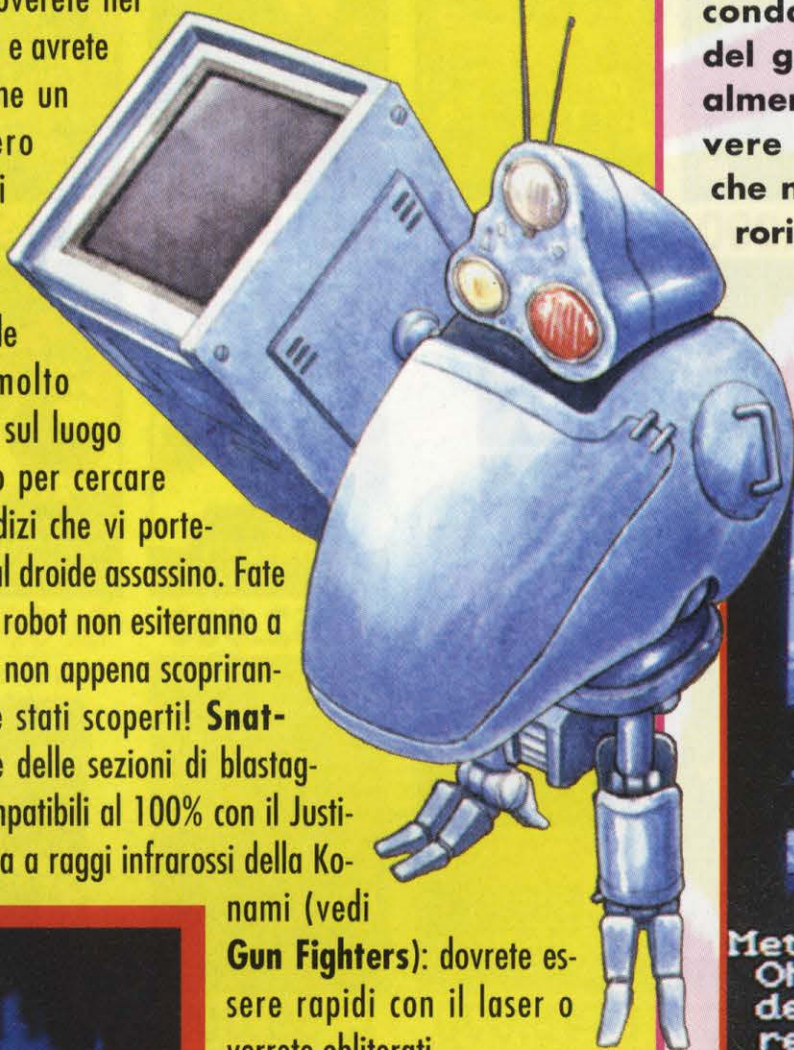
Snatcher è un'avventura grafica che miscela animazioni a testo. L'interfaccia-utente è molto immediata: per usare un oggetto, ad esempio, dovrete semplicemente selezionare il verbo **USE** dal menu sullo schermo e premere il pulsante in corrispondenza dell'oggetto desiderato sullo schermo. **Snatcher** include moltissime situazioni e non è fortunatamente assimilabile ad uno dei tanti laser-game che hanno funestato per troppo tempo il Mega CD: secondo i programmatori del gioco, occorreranno almeno 8 ore per risolvere **Snatcher**, sempre che non commettiate errori lungo il cammino!



La trama del gioco è tutt'altro che lineare: prima di vedere tutte le locazioni, sarete giunti all'età della pensione!



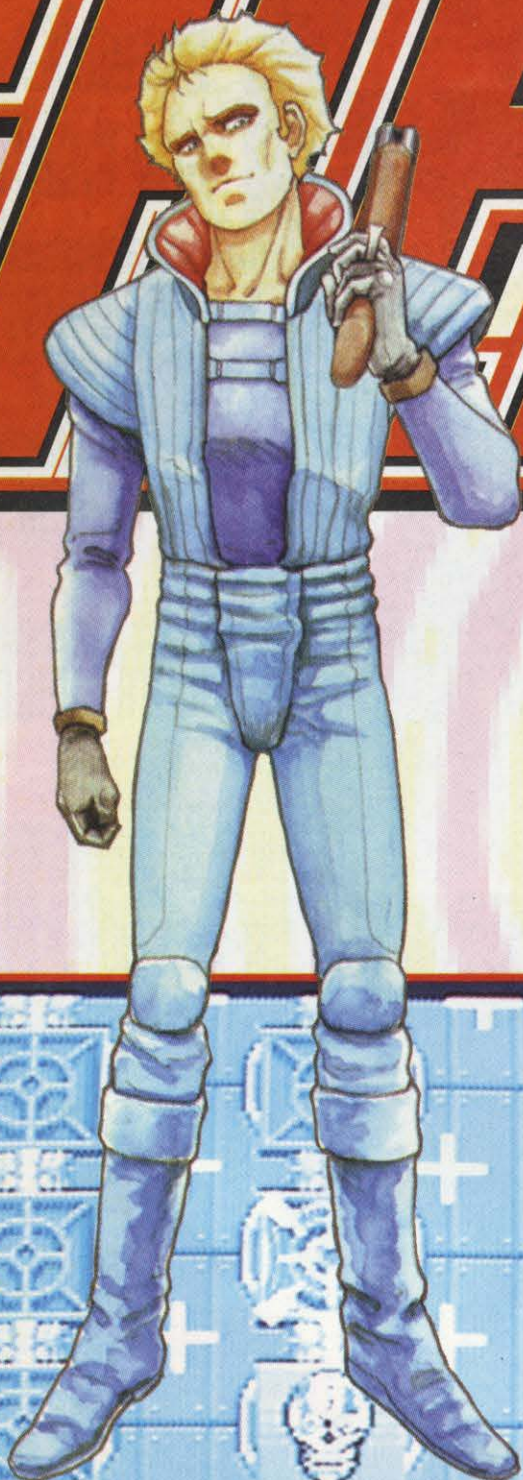
La violenza esplicita di Snatcher lo rende ancora più massiccio!



Metal Gear
Oh my. Little John's been demolished. There's no repair damage this bad.



SNATCHER



Buongiorno, siamo dei Testimoni di Geova, ha qualche minuto per...



CHIEF'S OFFICE
ENGINEERING ROOM
DETECTIVE'S ROOM
COMPUTER ROOM
SHOOTING RANGE

Dopo aver riscosso un grande successo su PC Engine DUO, Snatcher arriva finalmente su Mega-CD!

SNATCHER

CASA PRODUTTRICE

KONAMI

GENERE

AVVENTURA

USCITA

IMMINENTE



FILM INTERATTIVO

Il principale obiettivo della Konami era quello di creare con **Snatcher**, un autentico film interattivo. Grazie alle capacità del CD-ROM, i programmatori hanno potuto inserire centinaia di animazioni che non sono accessorie, bensì essenziali allo sviluppo del gioco. La colonna sonora è veramente strepitosa e trasmette un'atmosfera unica. Il testo è in inglese e non dovrebbe quindi costituire un ostacolo insormontabile anche per chi, a differenza di Char, non capisce una fava di giapponese... Recensione completa di **Snatcher** sul prossimo numero di **Mega Console**!



Gillian
It looks like some kind of child's toy.



PREVIEW MEGADRIVE



LETHAL
ENFORCERS 2:
GUN FIGHTERS

CASA PRODUTTRICE
KONAMI

GENERE
SPARATUTTO

DATA DI USCITA
GENNAIO

LETHAL ENFORCERS

Gun Fighters

L'anno era il 1873. Rozzi cow-boys passavano il tempo a spararsi a vicenda, ingolfarsi litri di whiskey artigianale e a svaligiare banche... L'unica legge che valeva era quella del più forte... Poi, un giorno, arrivò in città un nuovo sceriffo...

a cura di Matteo "Young Guns" Bittanti

Non guardatevi intorno. Stiamo parlando proprio di voi... Poco casino, non mi interessa se stasera c'è la partita di Coppa, gli abitanti del villaggio hanno disperatamente bisogno del vostro aiuto. Allora, accettate? Bella lì, sapevo di poter contare su di voi. Adesso posso finalmente godermi in pace il match in tv, eh, eh, eh...

Comincia così (beh, non proprio...) il seguito di Lethal Enforcers, un furioso sparatutto alla Operation Wolf che abbandona gli scenari metropolitani per buttarsi nell'altrettanto violento e anarchico Far West. Armati del vostro fidato fucile a sei colpi, siete chiamati a ripulire le strade del villaggio dalla feccia umana che ne ha letteralmente preso possesso... Boss di fine livello, asce, coltelli, frecce (scagliate da indiani assatanati) sono quindi all'ordine del giorno... Come nel primo episodio, anche in Gun Fighters i fondali del gioco sono stati interamente digitalizzati per accrescere il realismo delle varie situazioni. La struttura di gioco è di una semplicità mostruosa: sparando a ripetizione con il Justifier, la pistola di plastica a raggi infrarossi contenuta nella confezione del primo gioco, dovrete eliminare i criminali, prima che vi aprano un bel buco in fronte. Se non possedete il Justifier, potete sempre utilizzare il Manacer, lo sfortunato fucile laser della Sega. Come dite? Non avete neppure quello? Beh, tranquilli: il vostro joypad sarà più che sufficiente. Cosa? Non avete nemmeno il joypad... Ekkekeatz...





ELECTRIC DREAM s.a.s.
IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
Via Pietro Micheli, 33 - 73100 Lecce
Tel. 0831/942352 - Fax 0831/315110
Tel. 0832/244465 - Fax 0832/247483
Cell. 0337/824752

SONIC 4

(SONIC & KNUCKLES)

L. 84.000

Dragon
Mickey Mania
Bubsy 2
Zero tolerance
Hulk



Earthworm Jim
Urban strike
Dynamite meody
Jungle book
Ecco 2

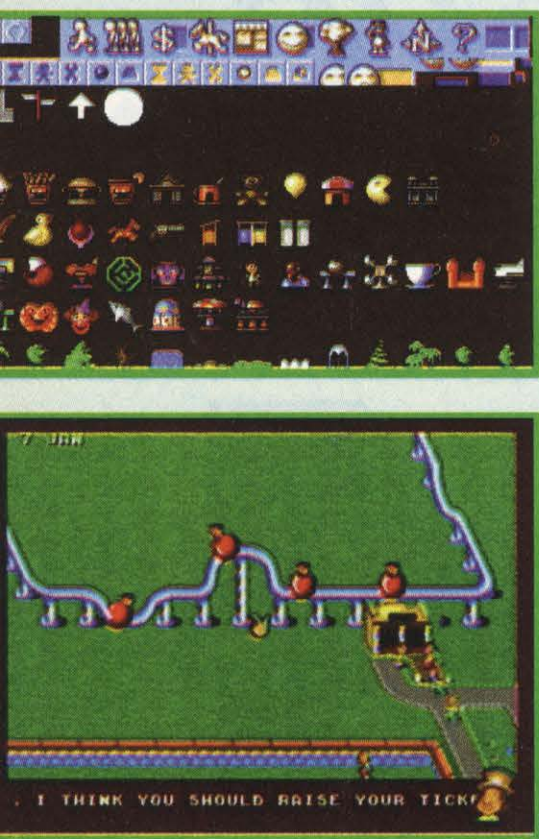
GIÀ DISPONIBILI

MORTAL KOMBAT II

+ 1 JOYPAD A 6 TASTI IN OMAGGIO L. 84.000

SUPER STREET FIGHTER II

+ 1 JOYPAD A 6 TASTI IN OMAGGIO L. 99.000



Theme Park è opera della Bullfrog, uno stimato team di programmatori i cui prodotti sono tanto insoliti quanto innovativi. Con **Theme Park**, la Bullfrog intende offrire ai possessori del Megadrive un'esperienza videoludica del tutto inedita; i giocatori avranno infatti la possibilità di creare un parco a tema totalmente funzionante con tanto di attrazioni, negozi, personale ed elementi scenici. Le esatte modalità di costruzione del parco sono affar vostro, ma il gioco pone tuttavia due obiettivi primari: essere il migliore vincendo premi in sei categorie di parchi, e guadagnare un mucchio di soldi. Ottenere ambedue le cose non è però così semplice come sembra.

Da questi principi la Bullfrog ha già creato una formidabile prima versione di **Theme Park** per PC e Macintosh. L'uscita del gioco, avvenuta l'estate scorsa, è stata seguita da entusiastiche recensioni sulle riviste di programmi per PC, che lo hanno definito un classico contemporaneo. Ma il PC e il Megadrive sono due macchine molto diverse. Benché ci sia sempre stata l'intenzione di convertire il gioco su una console, è stato inevitabilmente necessario fare alcune modifiche. Queste in parte riflettono

le differenze nell'hardware, ma anche le aspettative degli utenti di ciascuna macchina. La Bullfrog mira a rendere la versione Megadrive di **Theme Park** complessa quanto quella per PC, ma con un'interfaccia più semplice, più accessibile e uno schema di gioco più vivace.

La versione Megadrive conterrà tutte le parti migliori dell'originale, compreso l'umorismo. A questo proposito, è possibile osservare i visitatori del parco reagire alla vostra pianificazione in alcune esilaranti maniere. Provate, per esempio, a mettere troppa caffeina nel caffè, e li vedrete entrare in stato di sovraccitazione; fateli andare su di un otovolante dal design particolarmente audace e li vedrete rimettere quello che hanno appena mangiato. Ci sono però delle scenette a cui il giocatore assiste senza volerlo, come quella in cui una banda di fetusi in motocicletta entra nel parco e prende a calci nel sedere il personale: la cura dei particolari è stupefacente.

Partendo da un singolo parco, è possibile costruirne un'intera rete in tutto il pianeta, ma ovviamente più parchi edificherete più saranno le difficoltà che comporterà la loro gestione.

THEME PARK

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Le vicissitudini dei visitatori del parco costituiscono il cuore della simulazione. Il successo del parco dipende da quanto massiccia è la loro affluenza al botteghino ove si vendono i biglietti d'ingresso, e il successo del gioco dipende da quanto realistiche e credibili appaiono le loro azioni agli occhi del giocatore. A questo scopo, i programmatori hanno reso ogni singolo visitatore alquanto sofisticato. Ognuno di essi ha, memorizzata nel programma, una scheda personale



che determina che cosa farà, se avrà delle necessità fisiche (cibo, per esempio) e, cosa più importante, quale sarà il suo stato d'animo. È possibile leggere i loro pensieri a fumetti semplicemente selezionando l'apposita icona. Il disegnatore grafico Mark Healey ha creato un assortimento di categorie di persone - fra dipendenti del parco e visitatori - utilizzando due sprite di base, e ha usato differenti palette di colori per creare la diversità delle persone che popolano il gioco. L'obiettivo è di far scorrazzare centinaia di persone nel vostro parco contemporaneamente.



Potete vedere qui ritratto un parco in piena azione: notate il numero di avventori in coda alle varie attrazioni...



Un parco divertimenti nel bel mezzo del deserto? Ebbene sì, con **Theme Park** è possibile!



In questa schermata potrete ottenere ogni tipo di informazione sulle varie attrazioni...

I TEMI DEL PARCO A TEMA

Tutto il sonoro (effetti e musiche) di **Theme Park** è opera di Russell Shaw, musicista in pianta stabile alla Bullfrog. Russell ha impiegato quattro mesi per realizzare il sonoro della versione originale, ed è attualmente impegnato a riversarne la parte migliore sulla versione Megadrive. Per il suono sono stati stanziati circa 300K: moltissimo per una cartuccia da 16 Megabit. Spiega Russell: "tutte le attrazioni hanno il loro accompagnamento musicale che viene suonato finché sono visibili sullo schermo. Abbiamo inoltre conservato il meglio dei suoni campionati, i quali svolgono un importante ruolo interattivo nello schema di gioco. Per esempio, il suono del pianto vi fa sapere che la gente non è soddisfatta del vostro parco, mentre quello della risata è segno che le cose stanno andando bene. Il suono è un elemento di fondamentale importanza in **Theme Park**". Russell ha avuto accesso a un'enorme biblioteca di suoni campionati incisi su CD, fra cui tutti quei favolosi effetti usati nei cartoni animati di Hanna & Barbera. Sta facendo del suo meglio per conservare la qualità delle campionature della versione PC, ma i dati devono essere compresi in uno spazio minore. Questo significa che la versione Megadrive avrà soltanto una selezione dei circa 50 effetti campionati presenti nella versione PC. "Meglio avere pochi effetti di qualità superiore anziché un mucchio dalla pessima resa", sostiene. Per dare al parco più atmosfera, c'è un incessante rumore di fondo che è stato registrato in un vero parco a tema e "loopato" digitalmente. A Russell le idee per il sonoro sono venute osservando il lavoro e i progetti che i programmatori del gioco, Andy Beale e Mark Webley, stavano sviluppando. Quando ai due è venuta l'idea di far vomitare i visitatori, Russell ha creato il perfetto suono disgustoso di accompagnamento!



Tasse, interessi, percentuali di profitto... Ma io volevo fare solo un giro sul calcolcolo!

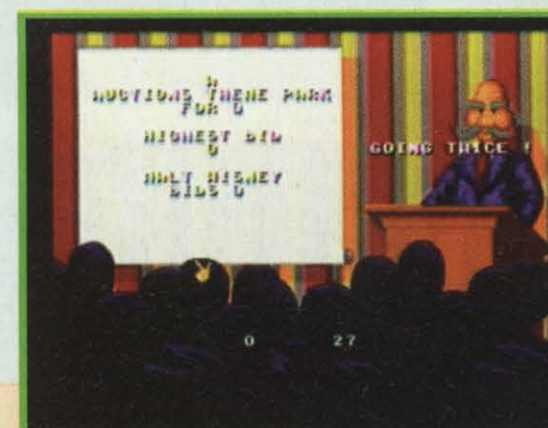


Ecco i vari frame di animazione dello Space Spinner...



PC CORRECT

Il programmatore capo del gioco, Andy Beale, ha dovuto fare la maggior parte del lavoro di programmazione per **Theme Park** partendo da zero. Andy illustra l'abisso esistente fra le due macchine: "la versione PC di **Theme Park** può girare su un 486 con una velocità minima di 33MHz. Io sto lavorando su una macchina a 16-bit che viaggia a circa 8MHz, quindi ci sono ovviamente alcune modifiche da fare". Andy, comunque, ha la massima ammirazione per il Megadrive, e sorprende ammette che ci sono pochissime differenze dall'originale. La versione PC di **Theme Park** aveva una opzione per l'acquisto di azioni e un sistema per ordine le merci che venivano poste in vendita nei negozi: entrambe queste opzioni sono state levate, ma la decisione è stata imposta per migliorare la giocabilità più che per limitazioni tecniche. "E' tutta questione di adattare la conversione al nuovo formato" dice Andy. "Abbiamo ritenuto che alcuni degli elementi manageriali del gioco fossero un po' pesanti e quindi li abbiamo eliminati, ma il gioco è altrettanto divertente senza di essi". A parte questo, c'è tutto, ma con un'interfaccia del tutto nuova, più semplice e accattivante. Ad ogni modo Mark Webley, responsabile delle conversioni, è sicuro che al gioco verranno fatte delle aggiunte. "Ci saranno decisamente più attrazioni delle circa venticinque offerte nella versione PC. Inoltre terremo alcune attrazioni solo per specifici parchi, come incentivo a spingersi più a fondo nel gioco. Ci saranno anche differenti scenari - come il deserto o la neve, creati modificando la palette grafica. Il Megadrive è una macchina perfetta per questo tipo di cose".



DI GIORNO TI PIGLIA, DI NOTTE DA ZIA EMILIA

Abbastanza sorprendentemente, l'ostacolo maggiore per i programmatori sono stati la presentazione del gioco, la grafica e l'interfaccia, piuttosto che il "motore" vero e proprio di **Theme Park**. Tutta la grafica è stata completamente rifatta, ed Andy la preferisce a quella delle versioni

per computer. "E' stato davvero un bel problema visualizzare il parco nella sua prospettiva isometrica," dice. "Sul Megadrive ci vuole un sacco di memoria e processore time per farlo. Noi ci siamo riusciti pianificando il parco su due dimensioni e spostando poi ogni linea orizzontalmente, dando così l'impressione di un'inquadratura 3D". Andy è giustamente orgoglioso di questa soluzione, dato che senza di essa la

conversione non avrebbe potuto essere fattibile. L'interfaccia è stata completamente ristrutturata con menù ad icone più facili da gestire, e la presenza del 'Consigliere', un personaggio del gioco che offre suggerimenti, è ora occasionale anziché costante.



THEME PARK

CASA PRODUTTRICE

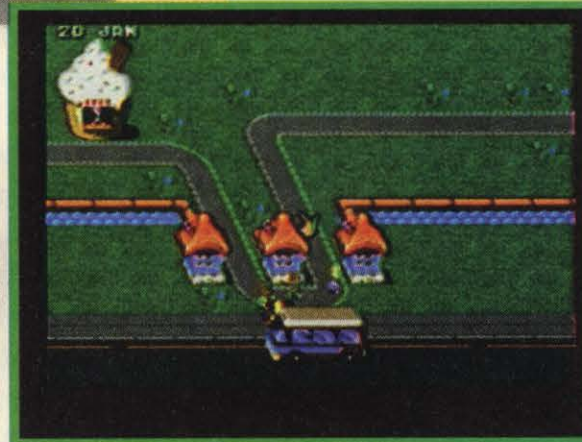
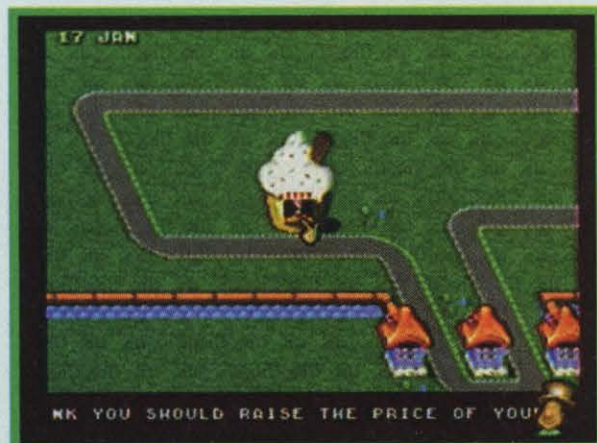
EA

GENERE

SIMULAZIONE

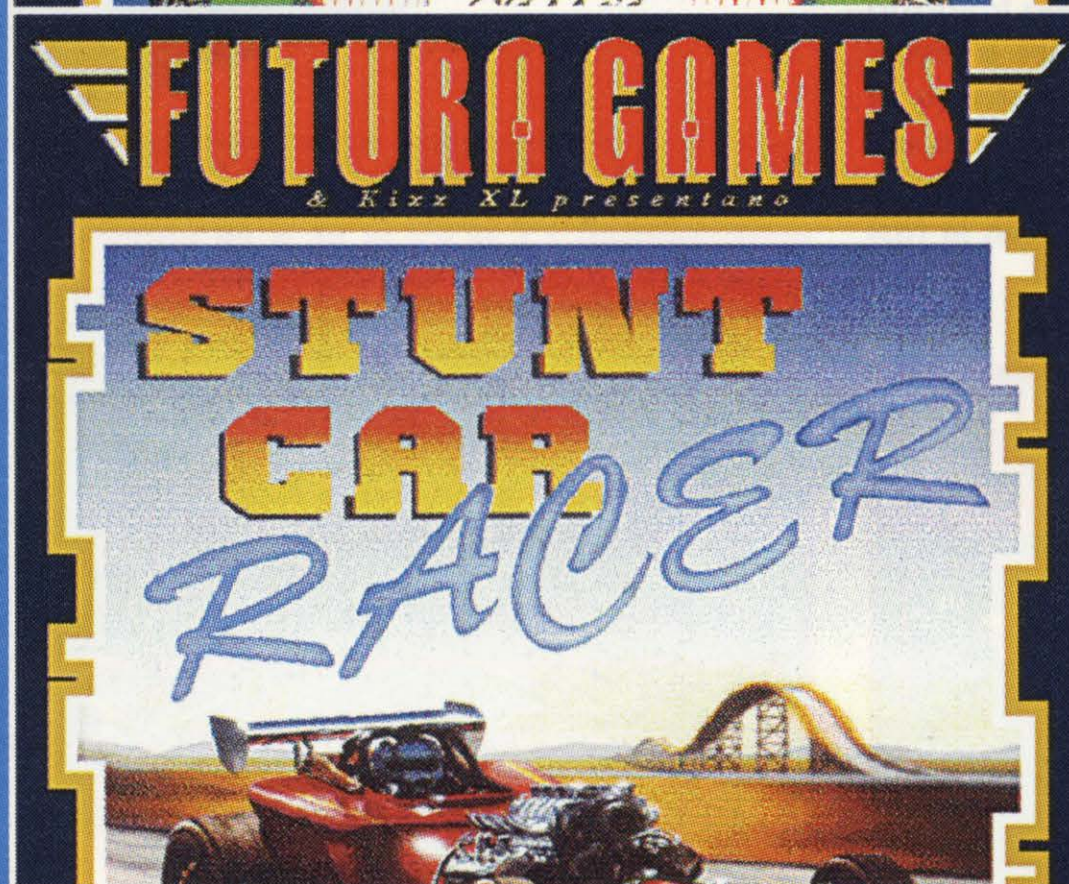
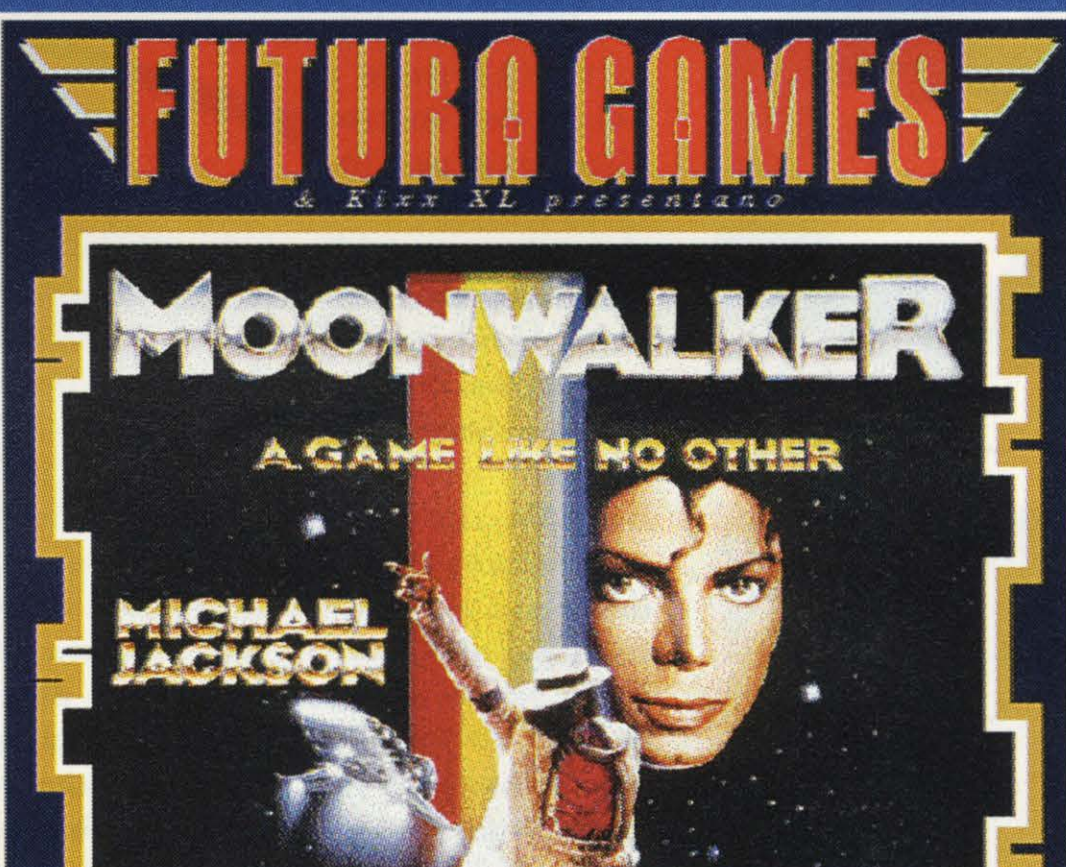
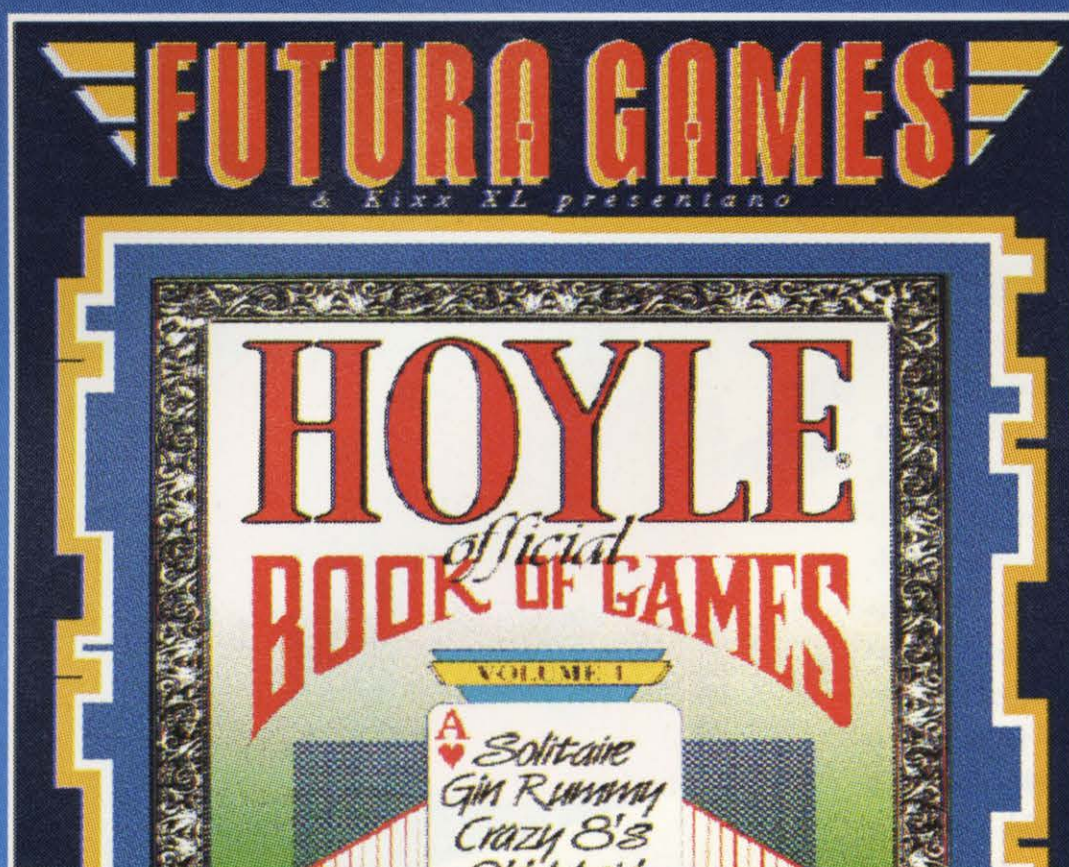
DATA DI USCITA

GENNAIO '95



Genesis di un parco: si comincia con un chiosco per i gelati, si prosegue con, un'attrazione e... Voilà! Ecco i primi visitatori!

FUTURA GAMES



Ogni mese in edicola i migliori videogames del mondo per il tuo PC a un prezzo incredibile. Ogni confezione contiene: software originale (floppy disk da 3"1/2) più rivista con



istruzioni e consigli di gioco in italiano.

19.900

L I R E

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO



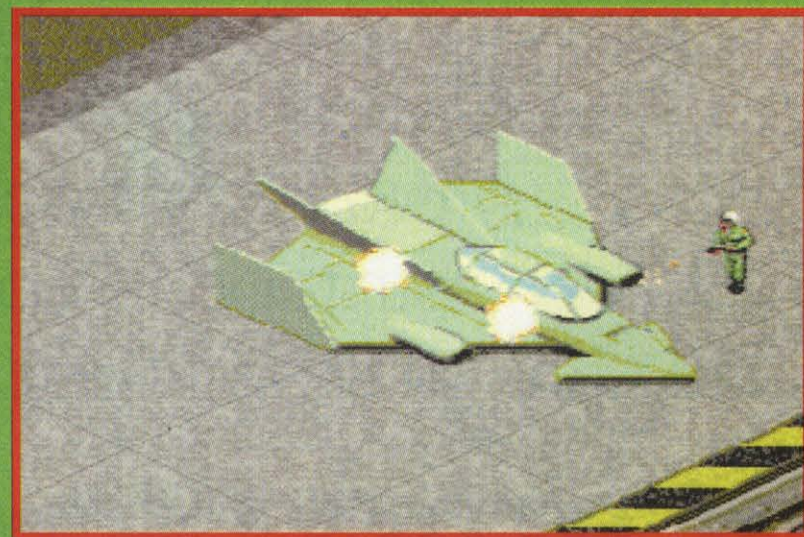
Dopo aver dato una seria lezione a un pazzo dittatore mediorientale e aver ripulito a colpi di missili la giungla è giunto per voi il momen-

to di ritornare a bordo del vostro elicottero per la terza puntata della famosa saga di shoot 'em up tridimensionali della Electronic Arts: Urban Strike. Questa volta la minaccia viene proprio dall'interno dei gloriosi Stati Uniti d'America. Un perfido magnate miliardario, H.R. Malone, si è impossessato dei punti nevralgici del continente nordamericano, fra il Messico e gli Usa e utilizzando dei militari rimasti senza lavoro dopo la fine della guerra fredda, si sta preparando a ultimare il proprio malefico piano di conquista. Detto questo tocca a voi salire a bordo del vostro elicottero da combattimento, e di altri poderosi mezzi bellici, per far fallire miseramente il suo piano. Lo schema di gioco è fondamentalmente quello che abbiamo già visto in Jungle Strike, ma i programmatori hanno lavorato sodo per rendere il gioco più spettacolare e divertente dei precedenti episodi, come dimostrano la varietà delle missioni e delle ambientazioni, la cura per i particolari e il tentativo di diversificare l'azione di gioco con i differenti mezzi e con le fasi a piedi.



CI VUOLE UN FISICO BESTIALE

Troppo facile la vita, troppo semplice scorrazzare in lungo e in largo sempre belli protetti nel vostro tank oppure sul vostro fido elicottero, senza correre il minimo pericolo (o quasi). Ecco che allora, giusto per rendere più gustoso il tutto, i programmatori hanno inserito alcune fasi a piedi. In questo caso vi troverete, armati solo di un mitragliatore e di un lanciarazzi, a penetrare nelle basi nemiche, in cui troverete naturalmente un sacco di nemici agguerriti e con tutta l'intenzione (chissà poi perché) di farvi la pelle: contro di voi, per assolvere le diverse missioni che dovrete affrontare. Una bella variante anche se non al livello del resto del gioco.



EH! GRINGO... L'ELICOTTERO... ...VAVAVUMA!

Come in *Jungle Strike*, anche qui potete utilizzare mezzi di vario tipo (oltre a poter girare a piedi, come descritto più ampiamente in queste pagine). Per la precisione avete a disposizione questi tre simpatici oggettini...



ELICOTTERO MOHICAN - Un gioiello dell'industria bellica: veloce, potente e dannatamente armato fino ai denti. Una perfetta macchina da guerra. E' una fortuna che i nemici non abbiano qualcosa del genere.

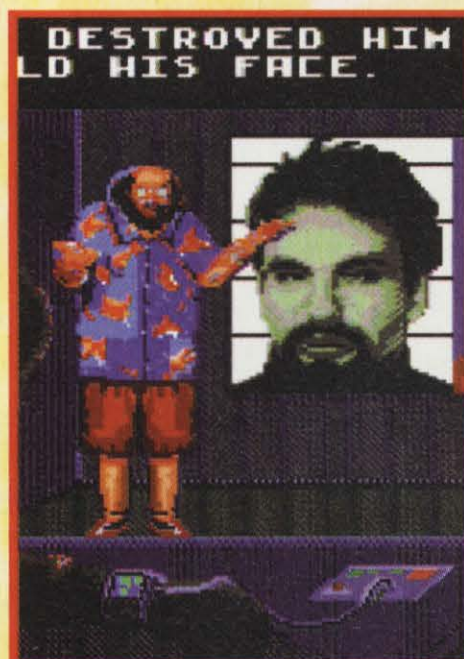


ELICOTTERO DA TRASPORTO OSPREY III - Massiccio e con una pesante armatura, è l'ideale per trasportare un mucchio di oggetti e persone. Sfortunatamente non è molto veloce e neppure ben armato, ma il combattimento non è certo lo scopo per cui è stato realizzato.



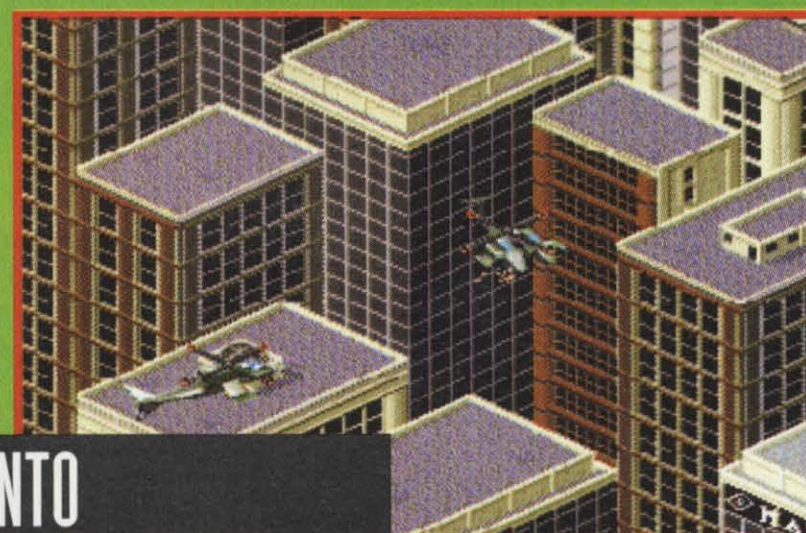
CARRO ARMATO BLINDATO M-4 - Un simpatico seiruo-te equipaggiato di tutto punto: il massimo per quanto riguarda la potenza di fuoco. Molto lento e goffo è però ben protetto dalla sua armatura in grado di sopportare un mucchio di colpi. Non mettetelo troppo alla prova, però!

BAN RIKE



MISSIONI SUICIDE

Come dice appunto il titolo, **Urban Strike** non è ambientato prevalentemente nel deserto o nella giungla, bensì nella città. Come vedremo però non tutti i livelli si svolgono in questo ambito e dovrete visitare altre località, sempre comunque a cavallo fra gli States e il Messico. Incominciate la vostra avventura alle Hawaii e lì dovrete debellare il sistema di controllo dei satelliti killer del vostro nemico. Vi sposterete quindi a Baja e in Messico per radere al suolo la solita razione di armamenti e per recuperare i piani della conquista del mondo da parte di Malone. Si arriva poi alla fase urbana vera e propria in cui, con i vostri mezzi, vi troverete a fronteggiare il nemico a San Francisco, fra il Golden Gate e il Bay Bridge, New York con i suoi grattacieli e Las Vegas, con i suoi Casinò e le luci sfavillanti, per giungere infine allo scontro finale con il perfido Malone.



COMMENTO



Non mi ero mai divertito più di tanto a giocare alle precedenti puntate della serie **Strike**: le ho sempre considerate piuttosto noiose e non particolarmente intriganti.

Urban Strike è però decisamente meglio dei suoi predecessori: la varietà è sicuramente notevole e la giocabilità, grazie anche alla realizzazione tecnica impeccabile, è migliorata non di poco. Numerose missioni, mezzi diversi, una miriade di nemici... Se non fosse per l'eccessiva facilità (non siamo ai livelli delle prime due puntate, ma anche qui finire il gioco non è un'impresa titanica), **Urban Strike** sarebbe senz'altro destinato ad entrare negli annali del Megadrive.



Fate fuori quel maledetto sommergibile Stealth, ma cercate di non perderci troppo tempo...



Occhio a non perdere lo specchio attaccato al gancio o dovrete ricominciare la missione da capo!



Hmmm, quasi quasi oggi lascio in garage la spider e tiro su la station wagon che consuma meno...

METTI UN TIGRE NEL MOTORE

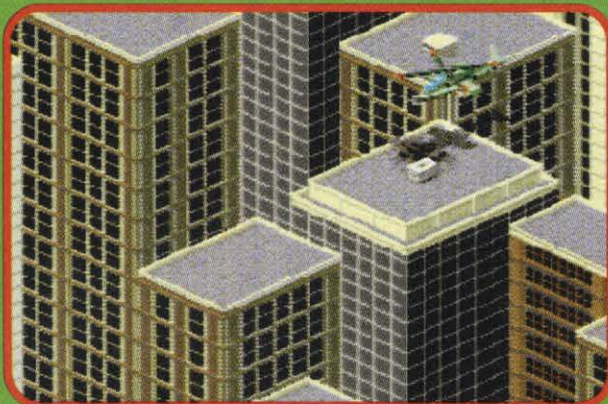
Per progredire nelle missioni, riuscire a finire il gioco e continuare a vivere felici è indispensabile raccogliere il maggior numero di (ormai immancabili) power up. Eccovi quindi un bel listino esauriente degli aiuti a vostra disposizione...



CARBURANTE - Pensavate che i vostri mezzi funzionassero a molla? Eh no... Vi serve un bel po' di fuel per non rischiare di rimanere a secco proprio sul più bello.



MUNIZIONI - Dopo il carburante sono l'altro elemento indispensabile per i vostri mezzi. Un bel cocktail di missili e proiettili che vi converrà usare con molta parsimonia perché senza fuoco non durerete molto.



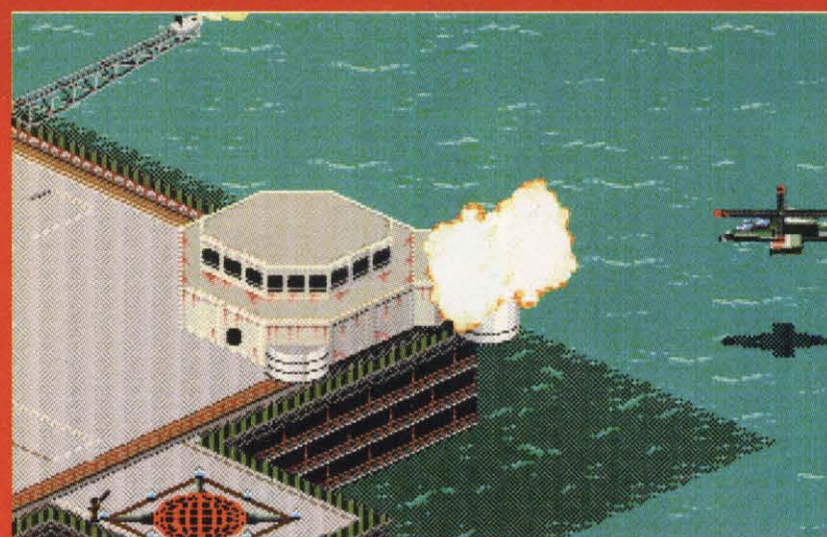
CORAZZA - Consente di riparare parzialmente la corazza del vostro mezzo. Potete recuperare punti armatura portando in salvo i civili oppure raccogliendo le apposite icone.



VITA EXTRA - Tanto utile quando difficile da trovare. Appena vedete un'icona con la croce rossa fiondatevi sopra: non si sa mai quanto tempo vi separa dell'immancabile morte (tiè... Ndr).



SUPER ARGANO - Un utilissimo aggeggio che vi consente di recuperare oggetti e persone nella metà del tempo.



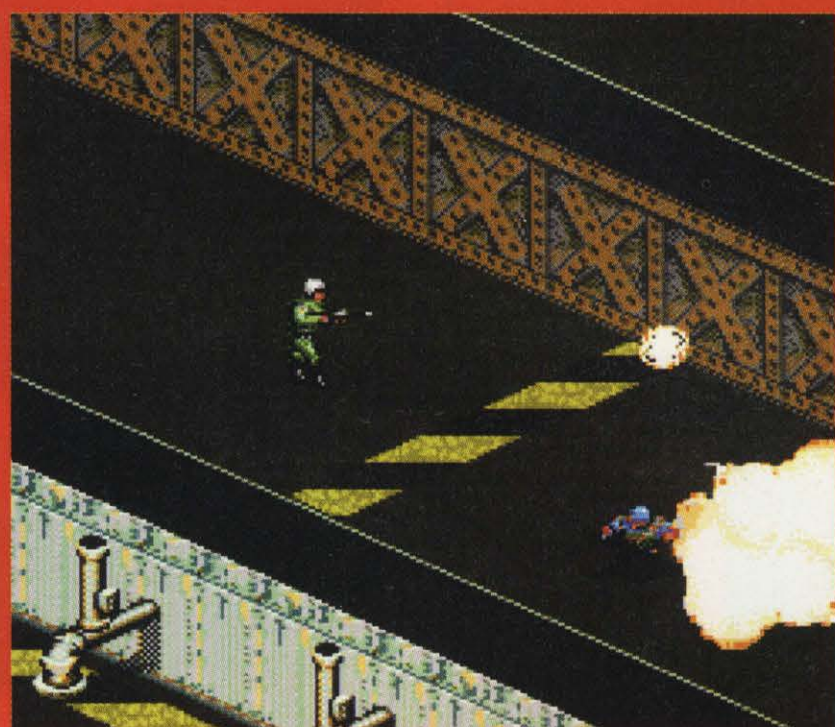
Oh, ma anche le piattaforme petrolifere bisogna blastare? Di sicuro Urban Strike non è sponsorizzato da Greenpeace...



Ma vai che sono quasi atter... BOOOOOM!!!



Incontri ravvicinati del quarto tipo sul Golden Gate...



Col traffico che c'è ho dovuto parcheggiare a un chilometro e adesso mi tocca anche farmela a piedi...

COMMENTO



Urban Strike è sicuramente un buon seguito. Lo schema base del gioco è rimasto praticamente invariato rispetto a Jungle Strike, ma i programmatori hanno fatto seri sforzi per cercare di migliorarlo e ampliarlo. Ci sono più missioni e l'azione è sicuramente più impegnativa e divertente, senza dimenticare

l'ottima varietà di situazioni differenti. Le sezioni a piedi sono una buona idea per rompere il ritmo del gioco, ma sfortunatamente non sono realizzate con la stessa cura usata nelle altre sezioni. In definitiva ci troviamo davanti ad un festival della distruzione in piena regola, che piacerà sicuramente ai fans di questa saga e, più in generale, ai giocatori dal grilletto facile.



Questa in gergo bellico si chiama "una fagiolada"...



Più a destra, più a destra... Vada tranquillo dottò che ci sta, più a destra... CRASH! Bene così, dottò...



Non si vede una mazza: 'sto elicottero costa 200 miliardi e ha gli anabbaglianti che vanno una volta sì e tre no...

IL CO-PILOTA NON E' SEMPRE UN IDIOTA

Similmente agli Strike precedenti, anche in Urban Strike dovrete selezionare il losco figura che vi accompagnerà per tutta la missione. Potete scegliere tra otto brutti ceffi che vi presentiamo qui sotto...



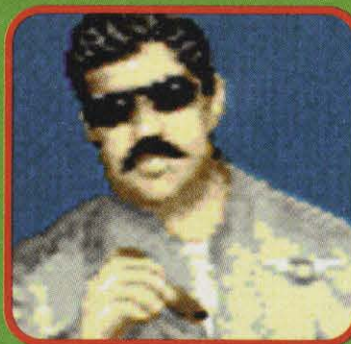
OUTBACK - Una sorta di Mr Crocodile Dundee: non molto bravo a sparare, ma ottimo quando si tratta di manovrare l'argano.



FREEPERSON - Un vero cecchino: dategli qualcosa che emetta missili o proiettili e lui vi farà vedere quello che è capace di fare.



STINGER - Una dolce fanciulla che riesce brillantemente a sparare e a usare l'argano allo stesso tempo.



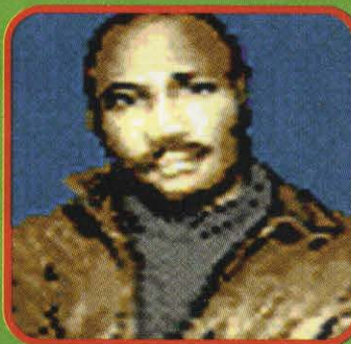
BRAVO - Più che Bravo bisognerebbe chiamarlo "bravino" in quanto non eccelle in niente in particolare, ma sa fare un po' tutto bene.



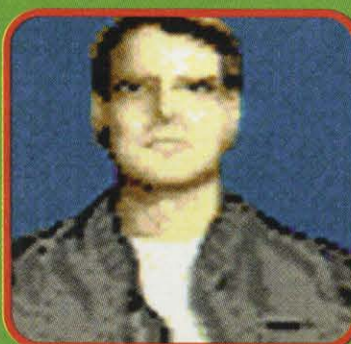
LEGAL - Un'eccezionale esperta di armamenti aria-aria e aria-terra, capace di togliervi le castagne dal fuoco nel momento giusto.



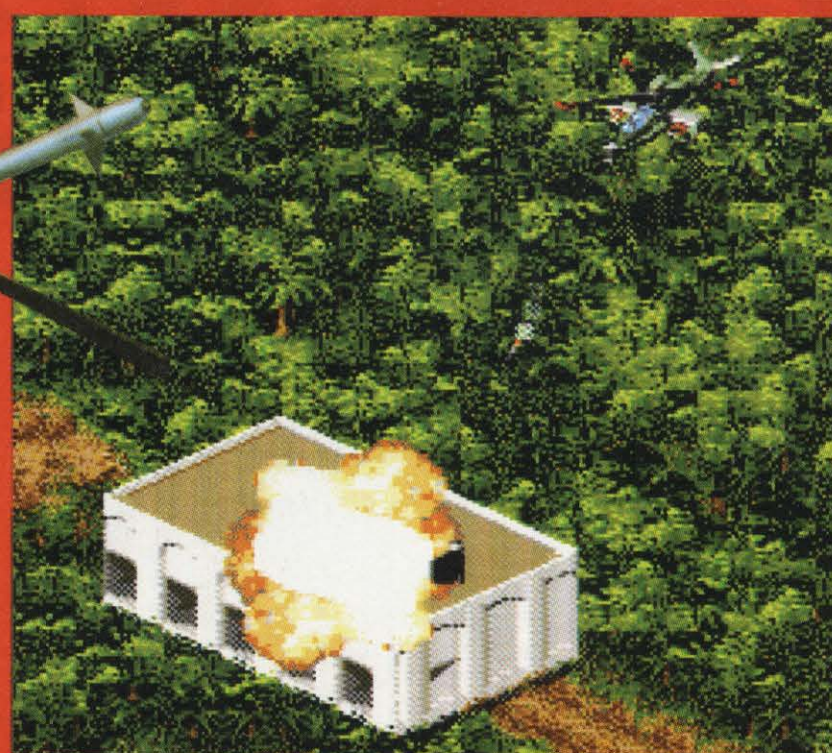
COSSACK - Un vero esaltato che sembra uscito da un film di Stallone. Molto bravo, ma con seri problemi di concentrazione.



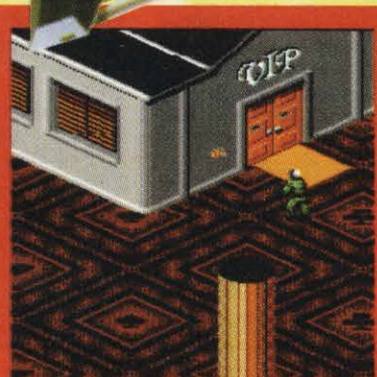
LONG-HAUL - Crede di essere il miglior co-pilota in circolazione... e probabilmente ha ragione.



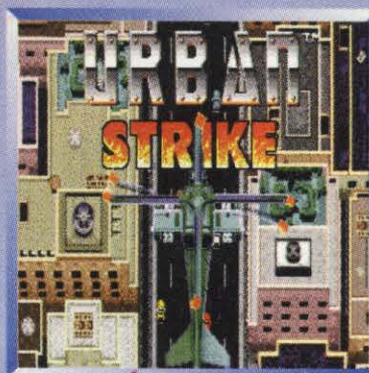
NEW GUY - Un pivellino che però ha una gran voglia di dimostrare quanto vale. Purtroppo gli serve un esperto primo pilota...



"Ehi, ho sentito un rumore che veniva dal tetto!" - "Stai tranquillo Pinuzzo, saranno i topi..."



Forza! Vi manca pochissimo per finire Urban Strike...



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA

88

▲ Gli scenari urbani sono veramente spettacolari e i mezzi sono disegnati con grande cura e realismo
▼ I livelli a piedi sono rifiniti con un po' di approssimazione

SONORO

86

▲ Ottimi effetti di esplosione e musiche di accompagnamento adeguate
▼ Mancano gli effetti dell'elicottero

GIOCABILITÀ

90

▲ Ottimo il controllo dei veicoli e buona varietà di situazioni diverse
▼ La sezione a piedi è decisamente meno divertente del resto del gioco

LONGEVITÀ

85

▲ Numerose missioni da affrontare, con un livello di difficoltà ben dosato
▼ Una volta finito il gioco molto del divertimento scompare

GLOBALE

90

Un buon shoot 'em up che non fa rimpiangere, e anzi migliora, le prime due puntate di questa saga



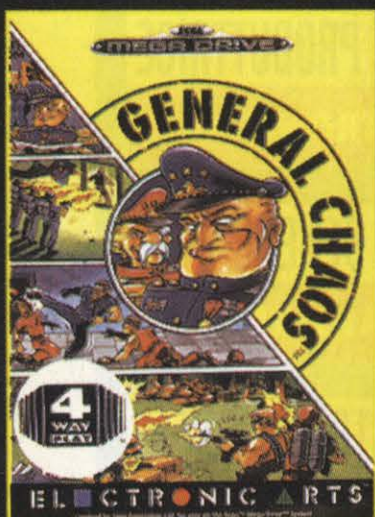
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

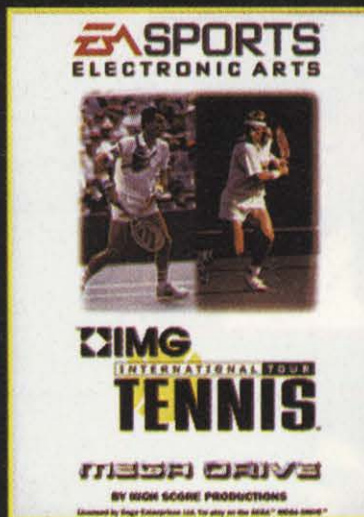
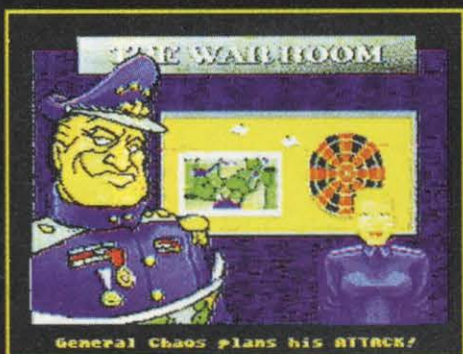
TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE EURO

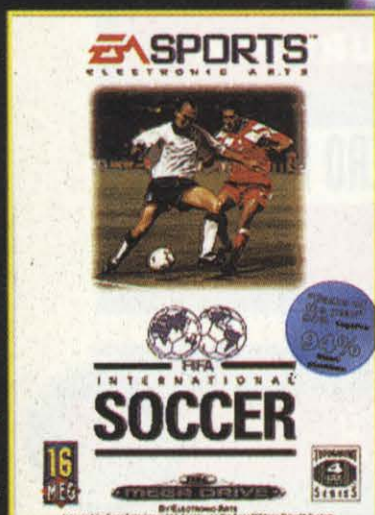
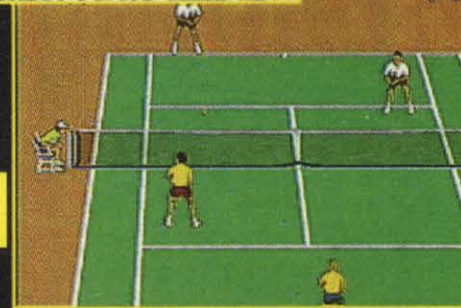
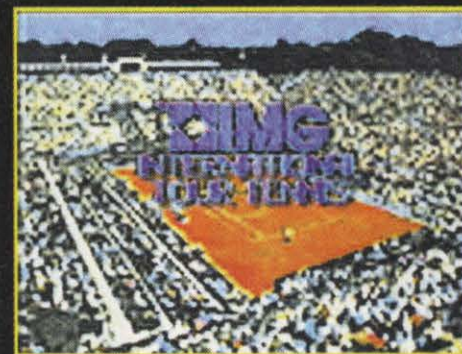
FAX
051-344.906



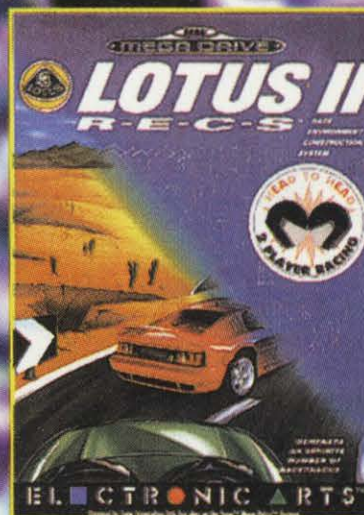
LIT. 49.000



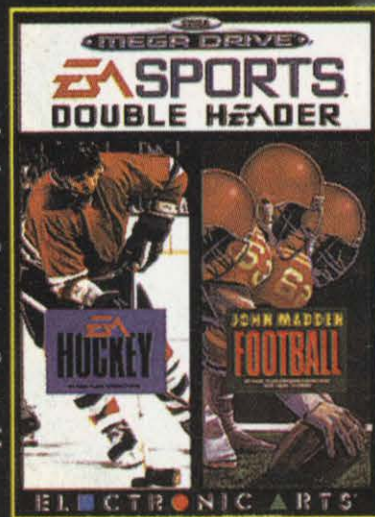
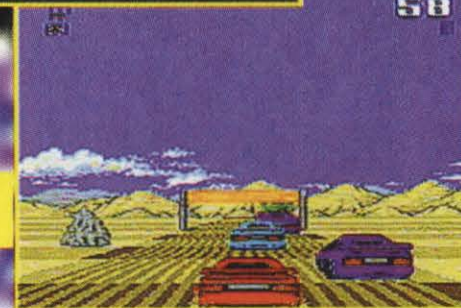
LIT. 119.000



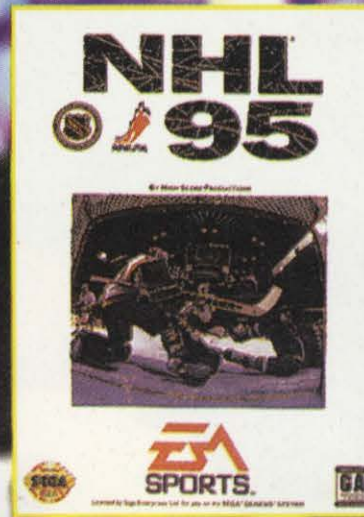
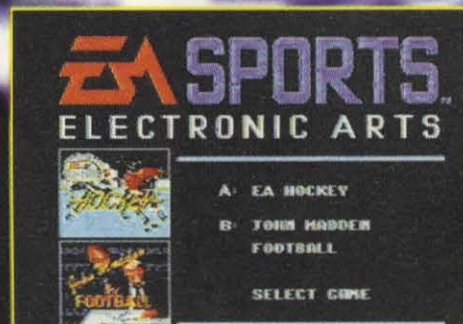
LIT. 99.000



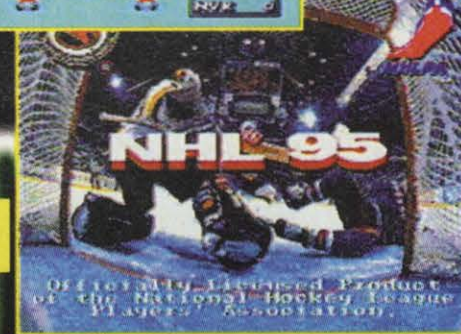
LIT. 52.000



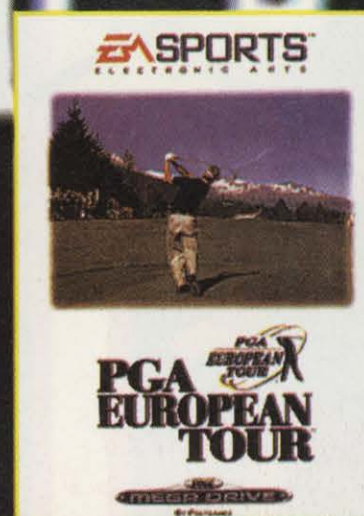
LIT. 119.000



LIT. 119.000



LIT. 119.000



LIT. 79.000





COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE EURO

FAX
051-344.906

CAPITAN HAVOC
Megadrive L. 87.000

KING OF MONSTER 2
Megadrive L. 130.000

MICRO MACHINES 2
Megadrive L. 99.000

STREET OF RAGE 3
Megadrive EURO L. 129.000
Megadrive JAP L. 79.000

SUPER STREET FIGHTER 2
Megadrive EURO L. 159.000

BALLZ 3D
Megadrive L. 119.000

PETE SAMPRAS TENNIS
Megadrive L. 95.000

JUNGLE BOOK
Megadrive L. 119.000
Supernintendo L. 129.000
Gamegear L. 79.000
Gameboy L. 78.000

DYNAMITE EDDY
Megadrive L. 119.000

TAZMANIA 2
ESCAPE FROM MARS
Megadrive L. 119.000

SILVESTRO & TITTI
Megadrive L. 119.000

SUPERMAN
Megadrive L. 55.000
Gamegear L. 55.000

LA PIU' VASTA ORGANIZZAZIONE IN ITALIA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES ED ACCESSORI.
CERCA IN QUESTA RIVISTA L'ELENCO DI TUTTI I NEGOZI **COMPUTER ONE** IN ITALIA!



Puntuale come un ferroviere svizzero, ogni anno in questo periodo arriva sugli schermi dei nostri cinema un film d'animazione della Disney e, con meno puntualità e con risultati non sempre eccezionali, arrivano anche i tie-in ispirati a queste pellicole. E' successo per La Bella e la Bestia, si è ripetuto per Alladin: inevitabile (e naturalmente prevedibile) era il fatto che anche Il Re Leone seguisse questa strada. Per chi di voi che non conoscesse la storia, The Lion King narra di un leoncino che, dopo esser cresciuto lontano dal proprio dominio, ritorna in età adulta per strappare lo scettro di re della giungla al perfido zio. Come era drammaticamente prevedibile, anche in questo caso è stato scelto il platform come genere per la conversione. Il punto di forza del gioco è

evidentemente l'aspetto grafico molto accattivante, sviluppato dalla Virgin con l'ausilio dei disegnatori della Disney. I cervelloni di questi due colossi assicurano che il risultato sia un titolo fuori dal comune che consenta al giocatore di calarsi nella storia come mai era stato possibile prima. Ci sarà da credergli? Per un'analisi più approfondita leggetevi attentamente queste pagine...

TE LO GIURO SUL CANGURO

Il simpatico marsupiale australiano non è presente in questo gioco, al suo posto ci sono praticamente tutti gli animali della giungla, ognuno con le proprie funzioni e il suo "perché di esistere". Oltre ai normali animali che fungono da nemici, e che vanno quindi liquidati, ce ne sono altri che hanno un ruolo attivo nel gioco, come semplici elementi dello scenario oppure come vostri aiutanti. Vi troverete così a ciondolarvi per la coda di un ippopotamo, a farvi sbalzare in aria da un rinoceronte, a scivolare lungo il collo di una giraffa o addirittura a farvi una bella corsa su di uno struzzo ed essere sbatacchiati qua e là da alcune scimmie dispettose.



LION



Questa è la fine! Ma no, cos'avete capito? La fine del primo livello...



L'animazione di Simba è incredibile: dovrete vedere come si muove quando rimane appeso con le unghie a una piattaforma...

GROAAAAARRR!!!

I programmatori hanno puntato moltissimo sul realismo del personaggio, perciò non aspettatevi di far compiere a Simba imprese titaniche: specialmente quando controllate il cucciolo le azioni a vostra disposizione sono veramente poche. Col passare dei livelli la vostra esperienza sarà via via maggiore e, col crescere delle difficoltà, aumenteranno anche le vostre capacità. Nella prima fase infatti potete solamente emettere timidi ruggiti e zampettare in testa ai vostri avversari, mentre nella seconda potrete difendervi dai ben più insidiosi avversari utilizzando i vostri potenti artigli. Il ruggito è un'arma per nulla secondaria in quanto può essere utilizzata in vario modo: in una fase del secondo schema, ad esempio, verrete sbatacchiati a destra e a manca da alcune scimmie, apparentemente senza nessuna logica. Beh, non è affatto così: spaventandole col vostro possente (!) ruggito potrete farle girare dal lato desiderato e farvi lanciare proprio dove vorrete.



KING

COMMENTO



Lion King è un gran titolo da vedere, ma un po' meno da giocare. Si innesta nella saga dei videogiochi tratti da lungometraggi Disney anche se, come schema, pur parlando sempre di platform, è più simile ad **Alladin** che a **The Beauty and the Beast**. Simba, soprattutto da cucciolo, è animato così bene da sembrare dotato di vita propria. Il resto della grafica pur restando, come qualità media, ad un livello sempre elevato, presenta diverse imperfezioni sia per quanto riguarda il dettaglio di alcuni fondali, sia per alcune scelte cromatiche degne più di uno sparatutto psichedelico che di un gioco Disney. Per quanto riguarda l'accompagnamento musicale bisogna dire che, pur essendo ispirato alla colonna sonora originale, dopo un paio di partite è veramente irritante e se non lo eliminate rischiate veramente

l'esaurimento nervoso. Considerando la giocabilità nella media, andiamo a parlare del vero problema del gioco: il bilanciamento della difficoltà. Il livello base è comunque elevato, ma si passa da schemi mostruosamente banali ad altri in cui perderete dozzine di vite senza riuscire a capire dove sbagliate. Io personalmente odio la fase di salto attaccati alle code degli ippopotami: è totalmente casuale e in alcune partite vi capiterà di passare sempre, mentre in altre finirete regolarmente in acqua. La varietà delle situazioni è eccellente: oltre ai semplici livelli platform ci sono anche quelli a cavallo dello struzzo (a scrolling orizzontale) oppure quello in 3D. Purtroppo, tirando le somme, **The Lion King** non convince fino in fondo: era già successo con gli altri platform ispirati a film Disney. e la situazione s'è ripetuta...



Simba è tornato e questa volta è più cattivo che mai...



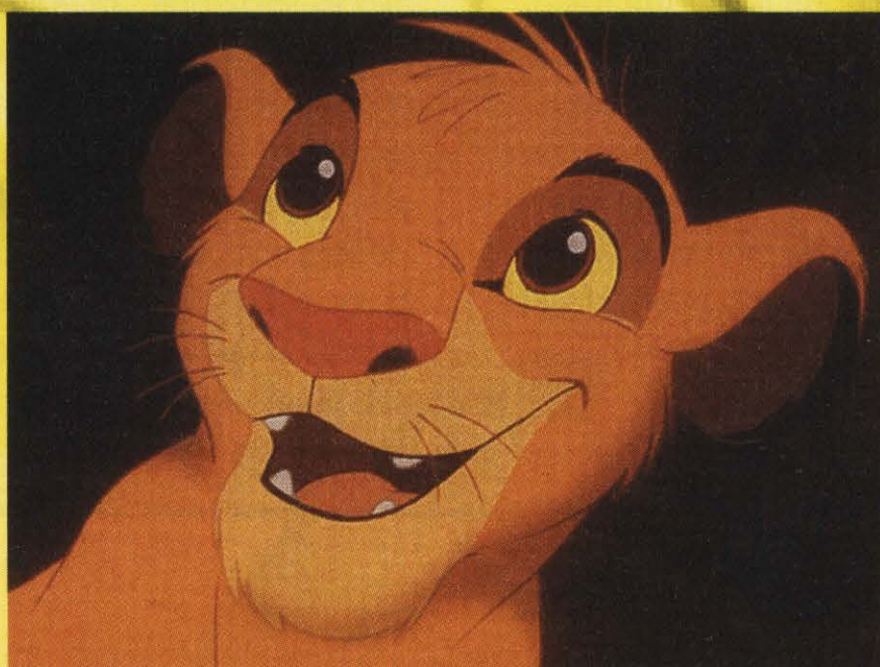
Una cascata da risalire non è proprio la più facile delle imprese per un piccolo leoncino...



Ma quello non è Magilla il Gorilla lilla?

CHE BELLINO IL LEONCINO!

Sicuramente l'aspetto grafico e sonoro è il punto di forza di **Lion King**. Lo sprite principale è la gemma di questo gioco per la raffinatezza e la cura dei particolari con cui è stato realizzato. Corre, salta, si rotola sempre in modo impeccabile, senza aver nulla da invidiare al suo alter ego cinematografico. E' ovvio che alla Disney puntino molto su questo aspetto e così hanno cercato di arricchire il personaggio con simpatici particolari, come la faccia che fa quando si appiattisce a cavallo dello struzzo o come quando, se lo lasciate fermo per troppo tempo, inizia a giocare con le farfalle che passano per lo schermo.





Occhio al massooooo...



E hop! Un po' si stretching alla mattina fa sempre bene...



Accidenti a queste zanzare troppo cresciute!!!



Chiamami lena...

DIECI LIVELLI PER ME POSSON BASTARE...

Siori e siore, i simpatici programmatori della Virgin vi invitano a provare gli entusiasmanti dieci livelli in cui hanno diviso questo gioco! Lion King è però fondamentalmente diviso in due parti: la prima vi vede comandare il piccolo e inerme leoncino che, attraverso i mille pericoli della giungla, cerca di completare la propria formazione di re degli animali; la seconda vi vede invece vestire i panni dell'aspirante re, ormai cresciuto, che si batte per riappropriarsi di quello scettro che gli spetta di diritto. Di tanto in tanto la solita solfa del platform viene interrotta da qualcosa di diverso: si tratta in genere di due schemi bonus inseriti nel gioco, ma è presente anche una fase tridimensionale che, utilizzando una tecnica simile a quella del Mode 7 su Super NES, vi vede impegnati a scappare in mezzo a un branco di gnu schizofrenici. E' questo sicuramente lo schema migliore di tutto il gioco, sia per il fatto che spezza il solito tran tran, sia perché, più semplicemente, è realizzato in modo veramente impeccabile.



COMMENTO



E' facile rimanere affascinati da **Lion King**. La grafica del gioco, almeno nelle prime battute, è veramente stupefacente e lo sprite del leoncino è animato con rara maestria. La presentazione e le varie fasi intermedie, tutte arricchite con frasi digitalizzate, rendono più facile calarsi nello spirito del film. Quando però si supera l'impatto visivo iniziano a sorgere i primi dubbi. Si tratta in definitiva del solito platform, anche se alla Virgin hanno cercato di variarlo il più possibile inserendo intermezzi di qualsiasi tipo, come le corse a scorrimento orizzontale sulla schiena di uno struzzo, l'interazione con altri animali e l'ottimo schema

3D. Il problema vero del gioco, come nella versione SNES, è la pessima regolazione del livello di difficoltà: visti certi punti particolarmente ostici, infatti, **The Lion King** può condurvi, più che alla frustrazione, al vandalismo vero e proprio, nel senso che vorrete spaccare joypad, cartuccia e soprattutto la testa dei programmatori. E' la solita storia: un titolo attesissimo, presentato come se dovesse cambiare radicalmente il mondo dei videogiochi, si dimostra alla verifica dei fatti un gioco nella media: vabbè, in realtà qui siamo sopra la media, ma non di moltissimo, e anche se non siamo alla bocciatura vera e propria, l'amarrezza è molta.



CASA PRODUTTRICE

VIRGIN

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

92

▲ Lo sprite di Simba è animato in modo impeccabile, degno di casa Disney
▼ I fondali non sono sempre il massimo e alcune scelte cromatiche sono discutibili

SONORO

85

▲ Le musiche sono ispirate alla colonna sonora del film
▼ Dopo un paio di partite arderete dal desiderio di distruggere le casse

GIOCABILITÀ

70

▲ Semplice e immediato come il 99% dei platform
▼ Non c'è granché da fare oltre a zampettare da tutte le parti

LONGEVITÀ

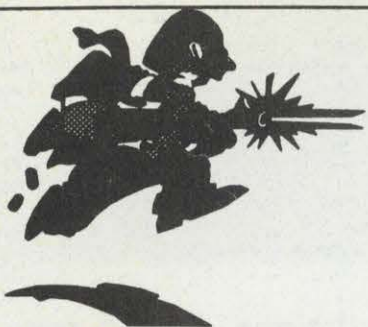
75

▲ Dieci stage, i quadri bonus e un buon livello di difficoltà non sono certo cosa da tutti i giorni
▼ Peccato che la difficoltà sia calibrata molto male

GLOBALE

84

Il tipico prodotto di casa Disney: un platform molto curato dal punto di vista grafico, ma decisamente nella media per quanto riguarda struttura e originalità



ARCA VIDEOGIOCHI

Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI) - Tel. 02/951.35.70

MEGADRIE

SUPERNINTENDO

GAMEBOY

GAMEGEAR

MASTERSYSTEM

| | |
|---------------------------|---------|
| BALL Z | |
| CLAYFIGHTERS | |
| DEMOLITION MAN | |
| DINO DINI'S SOCCER | |
| EARTWORM JIM | |
| MICKEY MANIA | |
| POWER RANGERS | |
| SHAQ-FU | |
| THE LION KING | |
| AIR BUSTER | 72.000 |
| AGASSI TENNIS | 53.000 |
| ALISA DRAGON | 56.000 |
| ALTRED BEAST | 42.000 |
| ANOTHER WORLD | 78.000 |
| ASTERIX | 82.000 |
| BATMAN RETURN | 50.000 |
| CASTELVANIA IV BLOODLINES | 107.000 |
| CLIFFHANGER | 77.000 |
| COMBAT CARS | 87.000 |
| CRUE BALL (FLIPPER) | 81.000 |
| DAIMAKIMURA | 92.000 |
| DAVIS' CUP WORLD TOUR | 119.000 |
| DEATH DUEL | 86.000 |
| DJ BOY | 39.000 |
| DOUBLE DRAGON 3 | 97.000 |
| DOUBLE DRAGON 5 | 182.000 |
| DR. ROBOTNIK'S | 89.000 |
| EA TENNIS | 134.000 |
| ECCO THE DOPLHIN 2 | 126.000 |
| FATEST ONE | 73.000 |
| FATAL LABIRINT | 54.000 |
| FATAL FURY 2 | 144.000 |
| GALAXY FORCE II | 59.000 |
| GHOSTBUSTERS | 54.000 |
| G-LOC AIR BATTLE | 69.000 |
| GOLDEN AXE III | 73.000 |
| GRANADA | 55.000 |
| GRAND SLAM TENNIS | 87.000 |
| GRIND STORMER | 98.000 |
| GREEN DOG | 88.000 |
| GYNOUNG | 53.000 |
| HOME ALONE 2 | 104.000 |
| INCREDIBLE HULK | 120.000 |
| JAMES BOND 007 | 99.000 |
| JORDAN VS BIRD | 76.000 |
| KA GE KI | 71.000 |
| JUNGLE BOOK | 126.000 |
| KING SALMON - PESCA | 78.000 |
| LIBERTY OR DEATH | 117.000 |
| LOTUS II | 65.000 |
| MASTER OF MOSTERS | 51.000 |
| MAZING SAGA | 52.000 |
| MAXIMUM CARNAGE | 120.000 |
| MERCS | 49.000 |
| MICKEY E DONALD WORLD IL | 71.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 118.000 |
| MUHAMMAD ALI BOXING | 40.000 |
| NHL HOCKEY '96 | 121.000 |
| PELE' SOCCER | 72.000 |
| POPOLOUS | 72.000 |
| POWER MONGER | 61.000 |
| QUACKSHOT | 66.000 |
| RENT A HERO | 43.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 84.000 |
| ROCKET NIGHT ADVENTURE | 89.000 |
| RUNARK | 88.000 |
| SAIN SWORD | 86.000 |
| SHADOW DANCER | 56.000 |
| SHADOW OF THE BEAST II | 47.000 |
| SHI 7 KIN ? JOE ? | 84.000 |
| SHINOBI OF REVENGE | 82.000 |
| SHINOBI II SUPER | 78.000 |
| SONIC SPINBALL | 96.000 |
| SONIC 2 | 72.000 |
| SONIC 3 | 99.000 |
| SONIC THE EDGEHOG | 45.000 |
| SPACE HARRIER II | 42.000 |
| SPIDERMAN | 81.000 |
| STAR TREK GENERATION | 127.000 |
| STORM LORD | 41.000 |
| STEEL EMPIRE | 39.000 |
| STREET OF RAGE | 98.000 |
| STREET OF RAGE III | 112.000 |
| STREET FIGHTER C.E. PLUS | 99.000 |
| SUB TERRANIA | 126.000 |
| SUPER HQ | 83.000 |
| SUPER HANG ON | 72.000 |
| SUPER STREET FIGHTER II | 147.000 |
| SUPER MONACO GP II SENNA | 67.000 |
| SYLVESTER & TWEETY | 109.000 |
| TAZMANIA | 74.000 |
| TAZMANIA 2 | 125.000 |
| TERMINATOR 2 | 61.000 |
| THE LEGEND OF GALAHAD | 92.000 |
| THE HUMANS | 110.000 |
| THUNDERFORCE II | 61.000 |
| TIGER HELY | 86.000 |
| TINY TOONS CARTOONS | 108.000 |
| TOE JAM & EARL | 65.000 |
| TOP PRO GOLF | 72.000 |
| TOKI | 82.000 |
| URBAN STRIKE | 115.000 |
| VALIS | 51.000 |
| VIRTUA RACING | 138.000 |
| WIMBLEDON TENNIS | 102.000 |
| WINTER OLYMPICS | 113.000 |
| WONDERBOY III | 68.000 |
| WORLD CUP USA 94 | 118.000 |
| WRESTLE WAR | 55.000 |
| X-MEN | 119.000 |
| YOUNG WING | 55.000 |
| ZOOM | 43.000 |

| | |
|----------------------------|---------|
| BATMAN THE ANIMATED S. | |
| DRAGON | |
| KICK OFF 3 | |
| MICROMACHINES | |
| SUPERBOMBERMAN 2 | |
| WORLD HEROES 2 | |
| EARTWORM JIM | |
| SHAQ-FU | |
| ACTRAISER | 75.000 |
| ADDAMS FAMILY 2 | 124.000 |
| ALADDIN | 125.000 |
| ANOTHER WORLD | 78.000 |
| ART OF FIGHTING | 119.000 |
| ASTERIX | 64.000 |
| ATOMY BOY | 138.000 |
| BATTLECLASH | 79.000 |
| BEBE KIDS | 102.000 |
| BEST OF THE BEST | 72.000 |
| BILL LAMBER BASKETBALL | 93.000 |
| B.O.B. ADVENTURE | 78.000 |
| BUGSY | 138.000 |
| BUGS BUNNY RABBIT RAMP. | 148.000 |
| CALIFORNIA GAMES | 119.000 |
| CASTELVANIA IV | 118.000 |
| CHOPFLIGHTER III | 118.000 |
| COOL WORLD | 132.000 |
| DIG E SPAY VOLLEY | 141.000 |
| DARIUS FORCE | 109.000 |
| D-FORCE | 124.000 |
| DENNIS THE MANACE | 133.000 |
| DESERT STRIKE | 119.000 |
| DOUBLE DRAGON 5 | 131.000 |
| DRAGON'S LAIR | 93.000 |
| DRACULA | 78.000 |
| EYE OF THE BEHOLDIER | 158.000 |
| EXHAUST HEAT I | 71.000 |
| F1 CIRCUS | 86.000 |
| F1 RACER REDLINE | 136.000 |
| FANTASY STORY (WREST.) | 165.000 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 121.000 |
| FATAL FURY 2 | 148.000 |
| FINAL FIGHT | 84.000 |
| FINAL FIGHT 2 | 89.000 |
| FINAL TENNIS | 144.000 |
| FLASHBACK | 72.000 |
| FLINSTONE | 133.000 |
| GOOF TROOP PIIPPO | 124.000 |
| GS ANGEL | 157.000 |
| HOME ALONE 2 | 77.000 |
| INTERNATIONAL TENNIS TOUR | 117.000 |
| IL TAGLIAERBE | 138.000 |
| ILLUSION OF GAIA | 172.000 |
| INCREDIBLE DUSH DUMMIES | 104.000 |
| INCREDIBLE HULK | 134.000 |
| JOE & MAC | 94.000 |
| JUNGLE BOOK | 124.000 |
| KING OF THE DRAGON | 141.000 |
| KAWASAKI CHALLENGE | 117.000 |
| KICK OFF | 67.000 |
| KNIGHT OF THE ROUND TABLE | 156.000 |
| LAST ACTIO HERO | 86.000 |
| LETHAL WEAPON | 88.000 |
| MAGIC SWORD | 82.000 |
| MEGA MEN X | 122.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 134.000 |
| NBA JAM | 123.000 |
| NBA ALL STAR CHALLENGE | 121.000 |
| NHL HOCKEY '94 | 123.000 |
| NIGEL MANSELL'S WORLD | 128.000 |
| OPERATION LOGIC BOMB | 134.000 |
| PAPERBOY II | 91.000 |
| PEACE KEEPERS | 141.000 |
| PINBALL DREAMS - FLIPPER | 133.000 |
| PINK PANTER HOLLYWOOD | 125.000 |
| PLOK | 116.000 |
| POWER ATHLETE | 104.000 |
| PSYCO DREAM | 52.000 |
| RANMA 1/2 | 117.000 |
| RYAN GIGGS CHAMPION | 110.000 |
| ROAD RUNNER - WILLY COY. | 99.000 |
| SKYBLAZER | 126.000 |
| SPACE ACE | 85.000 |
| SPIDERMAN - XMAN | 82.000 |
| STAR WING | 99.000 |
| STREET COMBAT | 138.000 |
| STREET FIGHTER II | 89.000 |
| STUNT RACE FX | 143.000 |
| SUPER DOUBLE DRAGON | 74.000 |
| SUPER KICK OFF | 99.000 |
| SUPER BASEBALL SIM.1000 | 138.000 |
| SUPERBATTLETHAMK | 78.000 |
| SUPERBOMBERMAN | 79.000 |
| SUPER SMASH TV | 101.000 |
| SUPER STAR WARS | 111.000 |
| SUPER STREET FIGHTER II | 159.000 |
| SUPER STRIKE EAGLE | 93.000 |
| T2 ARCADE GAME | 99.000 |
| TAZMANIA | 71.000 |
| TERAO OZUMOU (LOTTA) | 92.000 |
| THE LOST VIKING | 121.000 |
| TINY TOONS BUSTER LOOSIE | 93.000 |
| TURN E BURN (SIMULA. VOLO) | 112.000 |
| USA ICE HOCKEY | 77.000 |
| UTOPIA | 115.000 |
| WINTER OLYMPICS | 125.000 |
| WIZARD 5 | 150.000 |
| WORLD CUP USA 94 | 131.000 |
| WORLD LEAGUE BASKETBALL | 77.000 |
| WORLD HEROES | 104.000 |
| WORLD SOCCER COCONUTS | 83.000 |
| YOUNG MERLIN | 133.000 |
| ZELDA III | 103.000 |

| | |
|----------------------------|--------|
| NBA JAM BASKET | |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | |
| ADVENTURE ISLAND II | 80.000 |
| ALIEN 3 | 55.000 |
| ASTERIX | 88.000 |
| BART & THE BEANSTALK | 41.000 |
| BART SIMPSON'S VS JUG. | 58.000 |
| BATMAN THE ANIMATED SER. | 72.000 |
| BATMAN RETURN | 48.000 |
| BATTLETOADS VS DOUBLE DR. | 83.000 |
| BATTLETOADS | 42.000 |
| BATTLE OF OLYMPUS | 77.000 |
| BEETLE JUICE | 60.000 |
| BEST OF THE BEST | 50.000 |
| BLUES BROTHERS | 47.000 |
| BUBBLE BOBBLE 2 | 54.000 |
| CASTELVANIA ADVENTURE | 33.000 |
| CHASE H.Q. 2 | 87.000 |
| CHOPFLIGHTER II | 63.000 |
| CLIFFHANGER | 81.000 |
| DARKMAN | 49.000 |
| DARWING DUCK | 83.000 |
| DENNIS THE MANACE | 89.000 |
| DONKEY KONG | 71.000 |
| DOUBLE DRAGON | OFF. |
| DOUBLE DRAGON 2 | 47.000 |
| DRACULA | 54.000 |
| DRAGON'S LAIR | 52.000 |
| DR. MARIO | 47.000 |
| DUCK TALES | 64.000 |
| F15 STRIKE EAGLE | 51.000 |
| F1 RACE + ADATT. 4 PLAYERS | 57.000 |
| FELIX THE CAT | 37.000 |
| FERRARI GRAN PRIX | 70.000 |
| FIGHTING SIMULATOR | 61.000 |
| FINAL FANTASY III | 86.000 |
| FLASH GORDON | 47.000 |
| FORTIFIED ZONE | 64.000 |
| FOTRESS OF FEAR | 58.000 |
| GARGOYLES QUEST | 43.000 |
| GAUNTLET II | 57.000 |
| GHOSTBUSTERS II | 64.000 |
| JUNGLE BOOK | |
| HUDSON HAWK | 55.000 |
| HUMANS | 72.000 |
| KING OF THE RING | 68.000 |
| KIRBY'S PINBALL LAND | 73.000 |
| KIRBY'S DREM LAND | 56.000 |
| KLAX | 48.000 |
| INDIANA JONES L.C. | 58.000 |
| LAST ACTION HERO | 61.000 |
| LOONEY TOONS | 57.000 |
| MAC DONALD LAND | 41.000 |
| MEGAMAN 3 | 58.000 |
| MEGAMAN | 44.000 |
| MICKEY MOUSE | 53.000 |
| MICKEY ULTIMATECHALLENGE | 66.000 |
| MILLOIN'S SECRET OF CASTLE | 49.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 67.000 |
| MORTAL KOMBAT I | 58.000 |
| MOTOCROSS MANIACS | 51.000 |
| MUHAMMAD ALI BOXING | 62.000 |
| NASCAR | 55.000 |
| NINJA BOY 2 | 54.000 |
| NINJA GAIDEN SHADOW | 54.000 |
| NIGEL MANSELL | 57.000 |
| PAPERBOY | 51.000 |
| PARASOL STARS | 41.000 |
| PIT FIGHTER | 45.000 |
| POPEYE 2 | 52.000 |
| POWER RANGERS | 64.000 |
| PRINCE VALIANT | 48.000 |
| PRINCE OF PERSIA | 62.000 |
| PROBOTECTOR 2 | |
| QUARTH | 62.000 |
| R-TYPE | 58.000 |
| R-TYPE II | 59.000 |
| RACE DRIVING | 69.000 |
| RACING FIGHTER | 67.000 |
| REVENGE OF GATOR PINBALL | 42.000 |
| RIDDICK BOWE BOXING | 53.000 |
| ROAD RUSH | 63.000 |
| ROBOCOP | 82.000 |
| RODLAND | 85.000 |
| SENSIBLE SOCCER | 82.000 |
| SIDE POCKET | 52.000 |
| SNOOPY'S | 52.000 |
| SPEEDY GONZALES | 66.000 |
| SPIDERMAN 2 | 42.000 |
| SPIDERMAN 3 | |
| SPIDERMAN VS X-MEN | 55.000 |
| STAR WARS | 57.000 |
| SUPERMARIOLAND 1 | 65.000 |
| SUPERMARIOLAND 2 | 41.000 |
| SUPERMARIOLAND 3 | 53.000 |
| TALE SPIN | 72.000 |
| TINY TOONS 2 | 58.000 |
| TITUS THE FOX | 71.000 |
| TERMINATOR 2 | 49.000 |
| TETRIS 2 | 57.000 |
| TOP GUN | 69.000 |
| TOP RUNK TENNIS | 51.000 |
| TOM E JERRY CARTOONS | 47.000 |
| TOTAL CARNAGE | 52.000 |
| TURN E BURN | 49.000 |
| TURTLES II | 58.000 |
| WWF KING OF THE RING | 58.000 |
| WWF SUPERSTAR | 63.000 |
| WINTER OLYMPICS | 69.000 |
| ZELDA | 64.000 |
| ZOO | 66.000 |

| | |
|-------------------------|--------|
| DRAGON | |
| ADVENTURE ISLAND | 52.000 |
| ALADDIN | 82.000 |
| ALIEN 3 | 59.000 |
| ALESTE 2 | 82.000 |
| AX-BATTLER | 45.000 |
| BATMAN RETURNS | 53.000 |
| BATTLETOADS | 70.000 |
| CHASE H.Q. | 52.000 |
| CHUCK ROCK | 44.000 |
| CLIFFHANGER | 86.000 |
| COLUMNS | 39.000 |
| COOL SPOT | 71.000 |
| COSMIC SPACEHEAD | 54.000 |
| DESERT STRIKE | 55.000 |
| DEVILISH | 30.000 |
| DONALD DUCK | 61.000 |
| DRACULA | 42.000 |
| ECCO THE DOPLHIN | 68.000 |
| EVANDER HOLYFIED BOXING | 39.000 |
| FANTASTIC DIZZY | 54.000 |
| FORMULA 1 -DOMARK | 84.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | 52.000 |
| HOOK | 55.000 |
| HYPER BASEBALL 92 | 47.000 |
| JUNGLE BOOK | 79.000 |
| JURASSIC PARK | 50.000 |
| KINETIC CONNECTION | 30.000 |
| LAND OF ILLUSION | 72.000 |
| GP RIDER | 61.000 |
| HALLER WARS | 49.000 |
| LAST ACTION HERO | 54.000 |
| MAPPY LAND | 45.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 79.000 |
| MORTAL KOMBAT I | 69.000 |
| NBA JAM | TELEF. |
| NINJA GAIDEN | 51.000 |
| OUTRUN | 81.000 |
| PGA TOUR GOLF | 42.000 |
| PRINE OF PERSIA | 46.000 |
| ROAD RUNNER WILLY COY. | 82.000 |
| ROAD RUSH | 86.000 |
| ROBOCOP 3 | 58.000 |
| SENSIBLE SOCCER | 59.000 |
| SHINOBI | 49.000 |
| SHINOBI II | 73.000 |
| SMASH TV | 49.000 |
| SONIC E TAILS | 57.000 |
| SONIC CHAOS 3 | 74.000 |
| SONIC DRIFT | 83.000 |
| SONIC II | 56.000 |
| SONIC THE EDGHOG | 51.000 |
| SPACE HARRIER | 55.000 |
| SPIDERMAN RETURN | 78.000 |
| STAR WARS | 77.000 |
| STREET OF RAGE | 48.000 |
| SUPER KICK OFF | 49.000 |
| SUPER MONACO GP | 39.000 |
| SUPER MONACO GP II | 54.000 |
| SUPER SPACE INVADERS | 41.000 |
| SURF NINJA | 68.000 |
| TOM E JERRY | 49.000 |
| WINTER OLYMPICS | 66.000 |
| WORLD CUP USA 94 | 73.000 |
| X-MEN | 78.000 |
| ZAN GEAR | 63.000 |

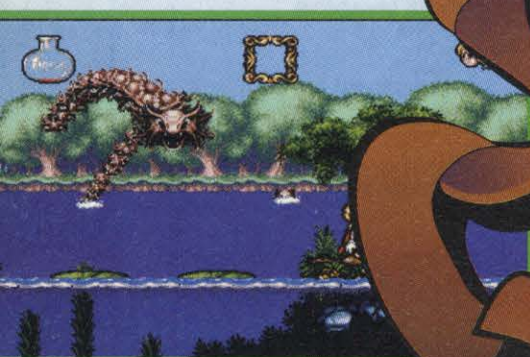
| | |
|------------------------|----------|
| ACTION FIGHTER | 49.000 |
| AIR RESECUE | 40.000 |
| ALEX KIDD | 49.000 |
| ALIEN 3 | 59.000 |
| ALIEN STORM | 40.000 |
| ANDRE AGASSI TENNIS | 59.000 |
| ASTERIX 2 | |
| BACK TO THE FUTURE III | 49.000 |
| BATMAN RETURNS | |
| CASTLE OF ILLUSION | 59.000 |
| CHAMPION OF UROPE | 57.000 |
| CHUCK ROCK | 45.000 |
| DESERT STRIKE | |
| DONALD DUCK | |
| DRACULA | 65.000 |
| GAUNTLET | 57.000 |
| GHOSTBUSTERS | 57.000 |
| G-LOC | 51.000 |
| GOLDEN AXE | 52.000 |
| INCREDIBLE HULK | 118.000 |
| INDIANA JONES | 59.000 |
| JAMES BOND 007 | |
| JUNGLE BOOK | 65.000 |
| KICK OFF | |
| MICROMACHINES | 33.000 |
| MOONWALKER | |
| MORTAL KOMBAT | |
| NINJA GAIDEN | 42.000 |
| OTTIFANT | |
| OUT RUN EUROPA | |
| PACMANIA | 45.000 |
| PGA TOUR GOLF | 47.000 |
| PREDATOR II | 65.000 |
| PRINCE OF PERSIA | 57.000 |
| RAMBO III | 36.000 |
| RAMPART | |
| RENEGADE | |
| RESECUE MISSION | 43.000 |
| ROAD RUSH | 94.000 |
| SAGAIA | 42.000 |
| SENSIBLE SOCCER | |
| SHADOW DANCER | 69.000 |
| SHINOBI | 41.000 |
| SMASH HITS | 47.000 |
| SONIC 2 | |
| SONIC CHAOS | |
| SPACE GUN | |
| SPEEDBALL | 41.000 |
| SPIDERMAN | |
| STAR WARS | |
| STREET OF RAGE | |
| STRIDER | 44.000 |
| SUPER KICK OFF | |
| SUPER MONACO GP | 65.000 |
| SUPER MONACO GP II | |
| SUPER SPACE INVADERS | |
| SUPER TENNIS | 41.000 |
| TERMINATOR | |
| TERMINATOR 2 | |
| NEW ZELAND STORY | 41.000 |
| THRE NINJA | 42.000 |
| ULTIMATE SOCCER | |
| WIMBLEDON 2 | |
| WORLD CUP ITALIA | |
| WORLD CUP USA 94 | 89.000 |
| XENON 2 | 45.000</ |



Sento come un peso alla testa, ho proprio bisogno di andare in vacanza...

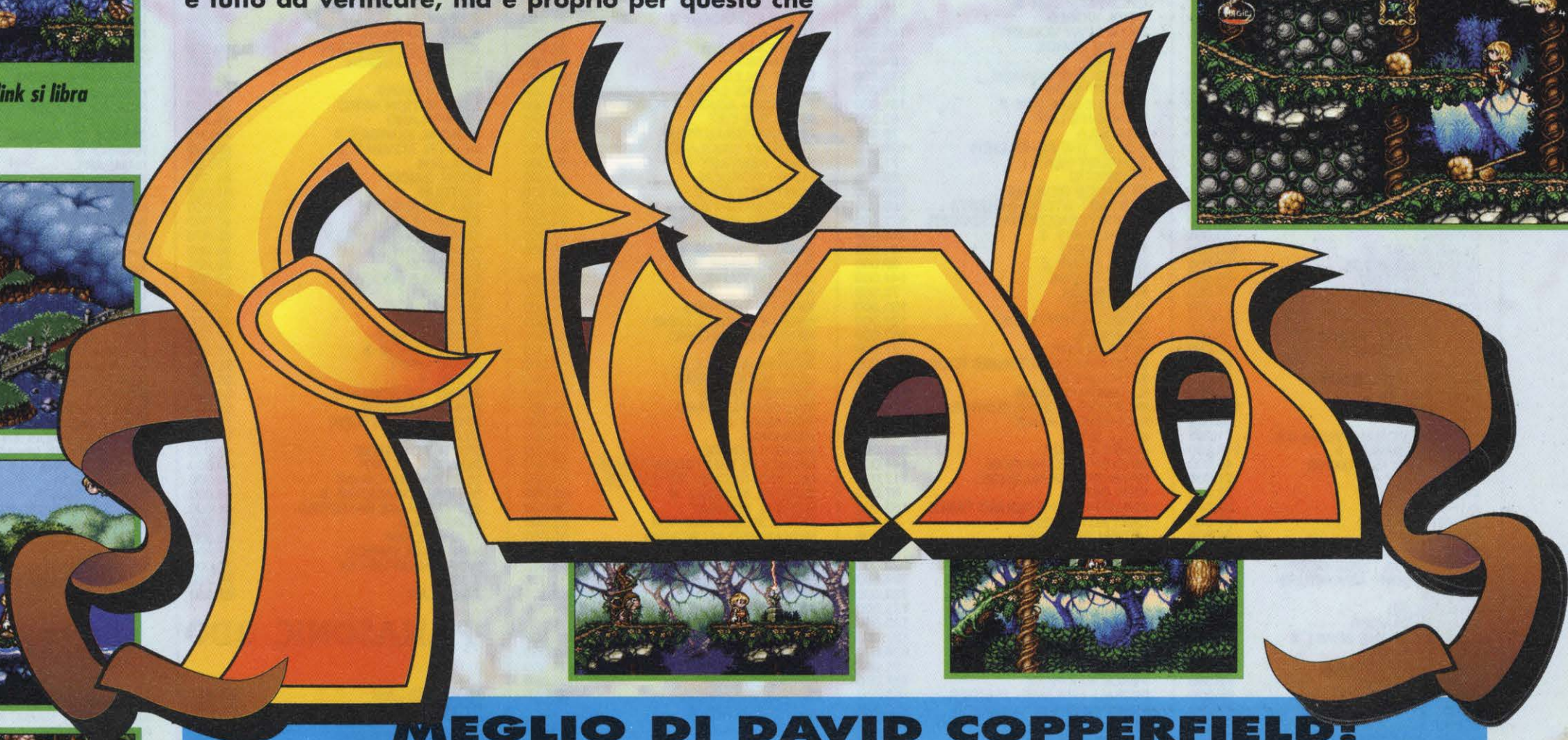


Più leggero di un fucello, Flink si libra nell'aire...



Sono passati almeno quattro mesi da quando **Mega Console** ne ha fatto la preview, ma finalmente eccola qui, la risposta teutonica (è stato un team di nazionalità tedesca a curarne la programmazione) a gente come Mario e Sonic: **Flink!** Prima che vi mettiate a lanciare pomodori, uova marce e altre porcherie al nostro indirizzo, sappiate, se già non ne eravate al corrente, che **Flink** non è un tipo qualunque, bensì l'ultima produzione della casa che ci ha regalato **Lemmings**, la **Psygnosis**. E adesso come la mettete? Ah, volete pure tirarci le bucce di banana! Scherzi a parte, **Flink** è un platform dotato di non poche attrattive visuali, oltre che di ottime credenziali. Che queste attrattive bastino a fare di **Flink** un personaggio piattaforma popolare quanto i due sopra menzionati è tutto da verificare, ma è proprio per questo che

stiamo scrivendo le presenti righe. Se già non conoscete la trama, beh... non è che sia una cosa di monumentale importanza. Ad ogni modo, si narra del solito villaggio pacifico che il solito demone (tale **Wicked Wainwright**) prende in suo possesso, e del solito baldo giovine (**Flink**, in questo caso) che viene, dolente o nolente, inviato a stanare detto demone per liberare detto villaggio. Detto tutto? Ah no, un'altra cosa: il ribaldo in questione ha sequestrato i quattro venerabili guardiani del villaggio (i cosiddetti **Anziani**) e li ha impacchettati in altrettanti cristalli, che il nostro eroe deve recuperare a tutti i costi. Perché? Beh, senza i quattro vecchietti potete proprio scordarvi di liberare il villaggio, perché sono loro ad avere la chiave della vittoria sul demone. Credevate che avreste fatto tutto da soli, eh?



MEGLIO DI DAVID COPPERFIELD!

Il nostro eroico biondino non può sopravvivere ricorrendo esclusivamente alle sue micidiali zompate. Durante il suo avventuroso cammino, infatti, **Flink** raccoglie o riceve pergamene contenenti le ricette per produrre pozioni magiche di varia utilità. Gli ingredienti vanno cercati all'interno dei forzieri o sottratti ai villici. A volte le ricette sono complete, altre volte invece non lo sono e quindi occorre fare diversi tentativi per azzeccare la formula corretta. Eccovi dunque l'elenco completo degli incantesimi disponibili:



Crescita Accelerata

Accelera il tasso di crescita di una pianta, permettendovi così di utilizzarla come scaletta per raggiungere forzieri posti ad altezze proibitive.

Miniaturizzazione

Un incantesimo di valore inestimabile, dato che permette all'utente di accedere a luoghi estremamente piccoli. Senza di esso, **Flink** può considerare chiusa la partita.



Demone

Materializza un servizievole diavolello. Inizialmente non fa un granché, ma con l'andare del tempo diventa un validissimo aiuto.



Fantasma

Un altro incantesimo fondamentale, necessario per entrare nel mondo metafisico.



Spirito-Bomba

È l'equivalente mistico di una **Smart Bomb**: cancella dall'esistenza tutti i nemici visibili sullo schermo.

Diavolo della Polvere

Toglie di mezzo i nemici dalle piattaforme con minuscole trombe d'aria.



Piattaforma

Una vera manna dal cielo nei momenti in cui occorre scavalcare spaventose voragini o arraffare bonus difficilmente raggiungibili.

Scudo Magico

Produce delle sfere magiche che si mettono a ruotare intorno al corpo di **Flink**, permettendogli di liquidare chiunque gli si avvicini.



Fulmine

Anche se porta via montagne di energia, il risultato che produce è una vera apocalisse.

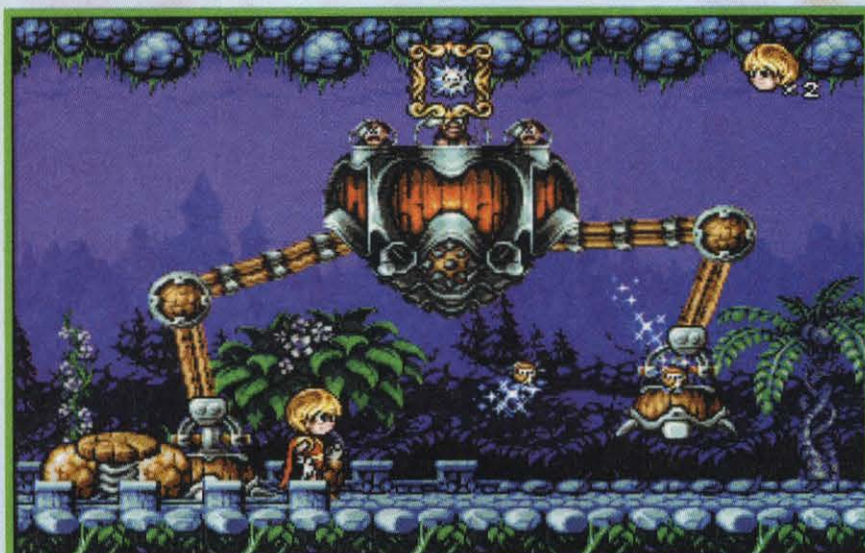


COMMENTO



In un mercato così affollato come quello dei platform, il prodotto deve essere in grado di spiccare sulla concorrenza, e bisogna dire che sotto l'aspetto estetico, **Flink** si fa certamente notare. Il gioco sfoggia una splendida grafica, di quelle che normalmente si vedono sul Super NES piuttosto che sul Megadrive, e l'atmosfera generale del gioco è squisitamente teutonica, come il team che l'ha programmato. Purtroppo però, **Flink** risulta meno riuscito sul versante della giocabilità: non c'è niente di peggio che un platform lento, e questo lo è. Lo sprite del protagonista è estremamente pigro e impiega una vita a spostarsi, rendendo fastidiosamente difficile la raccolta dei bonus e l'elusione dei boss. Questi ultimi, poi, non sono un granché, tanto sul piano fisico che su quello tattico, per cui non offrono grandi gratificazioni una volta distrutti. **Flink** è insomma l'ennesimo caso di un buon potenziale che non è stato sfruttato come si doveva. Non è male, ma in giro c'è di meglio.

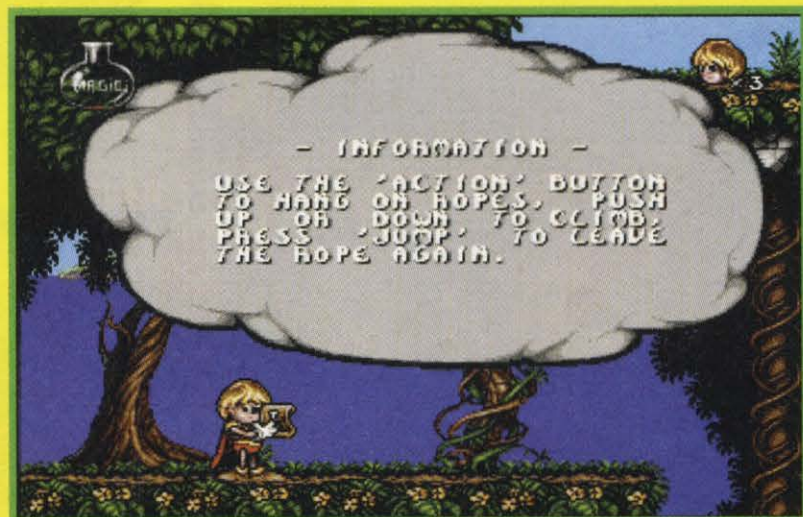
Puck



Ehi brutto pezzente, cerca di non pestarmi i piedi o chiamo mio fratello...

INFOGRAMMI

La missione di Flink è resa meno difficoltosa grazie a pergamene informative contenute in vecchi forzieri distribuiti un po' ovunque. Tali informazioni comprendono, fra le altre cose, indizi utili per trovare luoghi nascosti e semplici suggerimenti per migliorare la propria condotta nel gioco.



Ahahahah, che dolore de panza: troppi peperoni ieri sera...

IL PREDATORE DEI CRISTALLI PERDUTI

Essere imprigionati in un cristallo non è molto divertente per i poveri Anziani: oltre a lucidarne la superficie con qualche getto di Glassex, non ci sono altri modi per ammazzare il tempo. Come se ciò non bastasse, Wainwright ha sparpagliato i cristalli per tutta l'isola e li ha messi sotto la custodia di un boss brutto e cattivo. Una volta scoperti i loro punti deboli, questi fetentoni vanno mazzuolati a sangue finché non schiattano.



Slide, slide, slippity-slide...

COMMENTO



Flink è un gioco graficamente pregevole: le foglie, i ramoscelli, i sentieri rocciosi... tutto restituisce alla perfezione l'atmosfera di una fiaba dei fratelli Grimm. E dietro questa bella superficie c'è un platform non disprezzabile, seppur sprovvisto del mordente e della fluidità che titoli come **Dynamite Headdy** e **Sparkster** possono vantare. Giocare a **Flink** è un po' come guardare il film d'animazione tratto da **Il Signore degli Anelli** di Tolkien: molto bello da vedere, dotato di alcuni momenti interessanti, ma troppo lento perché possa acchiappare veramente. L'azione, poi, lascia un po' a desiderare in termini quantitativi: Flink non fa altro che incedere di livello in livello, lanciando incantesimi di quando in quando e saltando sui nemici le poche volte che appaiono sulla scena. E' veramente troppo poco. Peccato perché, come già detto, **Flink** ha un'atmosfera davvero bella. Se solo tutto il resto fosse di pari qualità...

Fabio



CASA PRODUTTRICE

PSYGNOSIS

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

90

▲ Sprite e fondali fantasiosi e di pregevole fattura nonché ben animati

SONORO

78

▲ Dignitosi effetti sonori in perfetta aderenza con quanto accade sullo schermo
▼ Le musiche sono di una ripetitività irritante

GIOCABILITÀ

79

▲ Il gioco è impegnativo a dovere e vanta un fottio di livelli (oltre una cinquantina) e sezioni nascoste
▼ L'azione non è molto elettrizzante in verità, e i continue infiniti rendono la vita fin troppo facile

LONGEVITÀ

77

▲ Un buon cocktail di azione ed enigmi
▼ Il personaggio si muove troppo lentamente, dando luogo a non poche frustrazioni

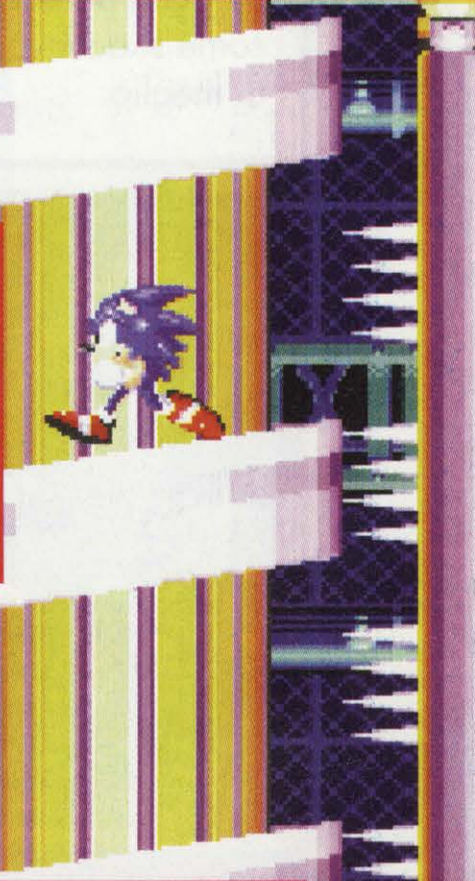
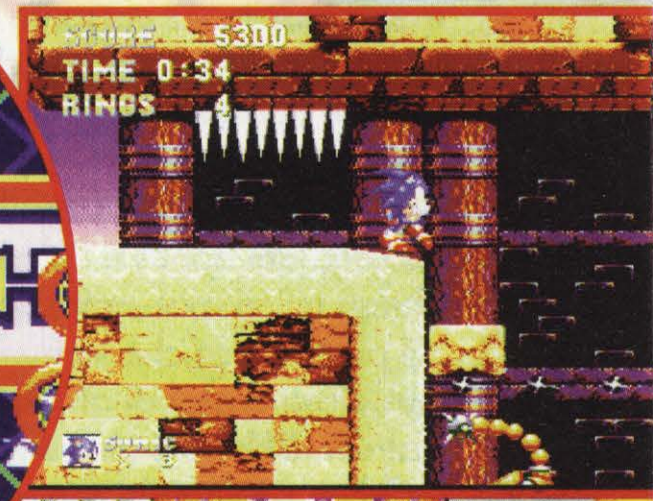
GLOBALE

78

Un platform non molto esaltante, ma tecnicamente ben realizzato

Vi ricordate di Squalo, l'omaccione dalla dentiera d'acciaio che cercava in tutti i modi di liquidare l'agente 007 (Roger Moore) nel film *La Spia Che Mi Amava?* Nel finale del film riusciva a farla franca e nella pellicola successiva, *Moonraker - Operazione Spazio*, tornava a perseguitare la super spia, ma alla fine metteva la testa a posto e diventava un amicone di James Bond. Ebbene, qualcosa del genere è accaduto anche in un'altra serie di successo, quella videoludica di **Sonic**. Knuckles, il bizzarro esserino rosa shocking che in **Sonic 3** interpretava la parte del cattivo, è tornato sulla scena piattaforma per stare, questa volta, al fianco del porcospino blu in una nuova lotta contro il Dr. Robotnik e i suoi diabolici ordigni. Ma la sconfitta dell'insano professore non è l'unico obiettivo che la "strana coppia" persegue; c'è anche da localizzare e raccogliere i soliti sei Smeraldi del Caos, che continuano a smarrirsi con inquietante frequenza giusto per dare alla Sega la scusa per sfornare un altro gioco di **Sonic**. Il tutto scorrazzando, come di consueto, per una robusta quantità di livelli a scorrimento orizzontale, arredati con bizzarre strutture ultratecnologiche e popolati da legioni di buffe ma agguerrite creature al servizio dell'Infame di cui sopra. Minestra riscaldata? Può darsi, ma se non avete mai avuto né **Sonic 2** né **Sonic 3**, questo nuovo gioco rappresenta la vostra grande occasione per averli tutti e due in una stessa cartuccia. Niente male, eh? Per ulteriori informazioni, prego, leggete le righe che seguono...

SONIC



DIVERSI EPPURE UGUALI

La meccanica di **Sonic & Knuckles** è simile a quella del suo predecessore da 24 Megabit, **Sonic 3**. I due titoli hanno in comune la stessa struttura architettonica, tanto che il primo sembra spesso una versione riarredata del secondo. In effetti, tre dei mondi di **S&K** (Mushroom Hill, Sandopolis e Flying Fortress) erano originariamente destinati a **Sonic 3**. Knuckles è un nuovo personaggio da controllare, ma Sonic ha gli stessi power-up di fuoco ed elettricità che aveva già acquisito in **Sonic 3**.



Sonic & Knuckles

LA CHIAMAVANO TRENTA'

Il numero di bonus stage in un platform di Sonic è di nuovo aumentato. Questa volta ne abbiamo contati tre. Per cominciare, c'è il gioco degli anelli giganti, che è lo stesso di **Sonic 3**, un intrico tridimensionale di piccole sfere: quelle rosse, che vanno evitate, e quelle blu, che sono tutte da raccogliere. Va però aggiunto che questa volta i sottogiochi sono molto più difficili. Il secondo gioco, non meno arduo del primo, ci vede invece alle prese con una slot machine rotante che ricorda quella del livello segreto del primo **Sonic**. Il terzo gioco, infine, consiste in un fantastico tavolo da flipper a scorrimento che fa uso di singolari effetti inerziali e gravitazionali: mitico!!!



IO PENSO, PERTANTO SONIC

Nella grande tradizione dei giochi di Sonic, **Sonic & Knuckles** è un gioco fatto prevalentemente di corse ad alta velocità e che pertanto necessita di riflessi pronti da parte del giocatore. Sonic e Knuckles, però, costringono anche a pensare attraverso interruttori e ordigni che vanno usati per raggiungere aree altrimenti precluse. Un buon esempio di tale spessorè strategico è Sandopolis, dove interruttori a tempo mantengono aperte le porte provvisoriamente.

RINGS 79

SONIC X 1

Il più nuovo dei tre livelli bonus di Sonic & Knuckles

SCORE 430
TIME 0:40
RINGS 1

SONIC X 1

Ed ecco il malefico boss di Sandopolis...

MIX-APPEAL

Sonic & Knuckles permette al giocatore di accedere ai vecchi giochi di Sonic e di remixarli. Potete, in parole povere, aggiungere i nuovi livelli di **S&K** a quelli di **Sonic 3**, giocare a **Sonic 2** (o **3**) nei panni di Knuckles e fare altri giochetti del genere.



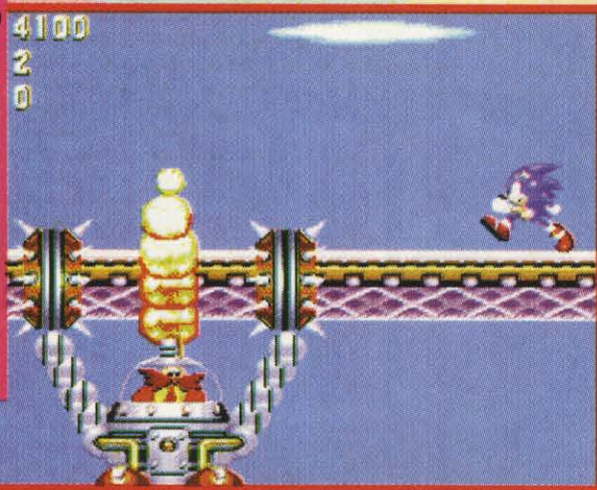
MEGA

53

REVIEW MEGADRIVE

A VOLTE RITORNANO

I boss sono tornati, e questa volta si sono portati dietro alcuni amici! Ogni livello ha la sua interessante raziona di sprite composti che sferrano attacchi stilizzati. Alcuni sono sopraffatti dall'intuito piuttosto che dalla capacità di saper giocare, come ad esempio il mastodontico golem di pietra che fa un salto troppo ampio nel livello di Sandopolis.



COMMENTO



Non è possibile, non ci credo! Siamo di fronte al primo gioco di Sonic non meritevole di un globale da 90! Eppure è così. Sebbene **Sonic & Knuckles** sia graficamente all'altezza dei suoi molti predecessori, la sua struttura di gioco risulta piuttosto datata. Non per niente è pressoché identica a quella dei titoli antecedenti. Salvo l'aggiunta di nuove diavolerie meccaniche, nuovi fondali e un pizzico di rompicapo, il gioco è, nell'ambito della serie di **Sonic**, un tripudio di luoghi comuni: la raccolta degli smeraldi, gli scenari ad alto potenziale acrobatico, il funambolico trottare del porcospino azzurro, i boss dalle difese stratificate... In breve, la struttura di gioco che finora ha distinto la saga di Sonic sembra avere ormai fatto il suo tempo; persino i suoi più accaniti estimatori si sentiranno un po' imbrogliati da **S&K**. Anche l'opzione di mixaggio, per quanto simpatica, è un'innovazione di scarsa longevità. Un momento, non fraintendetemi: **Sonic & Knuckles** è valido né più né meno quanto **Sonic 3**, ma è soltanto un "supplemento" di quest'ultimo, per cui è probabile che nel cuore dei piattafarmisti smalizati sia scalzato dal nuovo eroe della Shiny, **Earthworm Jim**. In conclusione, **S&K** può essere il gioco ideale per i neofiti di Sonic, dato che è il gioco più pregevole della serie. Ma quanti vengono solo adesso a contatto con il suo mondo?

COMMENTO



E' possibile averne abbastanza di una cosa buona? E' quanto ho cominciato a pensare mentre giocavo a **Sonic & Knuckles**. La sua somiglianza con gli altri giochi di Sonic è palese, e la sensazione di stare giocando con **Sonic 3** è quasi urtante. A onor del vero, **S&K** ha una grafica squisita e alcune belle invenzioni: gli ascensori a chiocciola, gli interruttori della luce e i nuovi sottogiochi. Ma viviamo nell'epoca di **Probotector** ed **Earthworm Jim**, due titoli al cui confronto **Sonic & Knuckles** risulta lineare e superato. A parte ciò, il gioco è, rispetto ai suoi predecessori, incredibilmente meno impegnativo. Gli schemi dei boss non sono poi tanto complessi, alcuni livelli sono carenti di aree scenograficamente ricche e queste sono talvolta prive di nemici. Questo penalizza un gioco che in caso contrario risulta conforme allo standard qualitativo di **Sonic 3**. Quest'ultimo però è vecchio di nove mesi e la sua struttura di gioco pare stanca se messo di fronte alla formidabile concorrenza recente. In futuro Sonic dovrà fare di meglio per rimanere al vertice della sua categoria.



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1/2

GRAFICA

93

▲ Fedele alla tradizione della saga di **Sonic**, con sprite brillantemente disegnati, uso eccellente dei colori e stupendi fondali a tema

SONORO

90

▲ Una nuova sfilza di motivetti frizzanti che infonde allegria durante il gioco
▼ Alcuni effetti sonori sono stati riciclati da altri giochi

GIOCABILITÀ

82

▲ Malgrado le difficoltà e la possibilità di cimentarsi nei "remix" dei giochi precedenti...
▼ ...**S&K** è il titolo della serie meno indicato ai piattafarmisti consumati

LONGEVITÀ

90

▲ Avvincente, fluido e quasi veloce quanto gli altri giochi della serie. E c'è anche un fottio di belle cose da scoprire
▼ Lineare e troppo facile

GLOBALE

86

Sonic è ancora in forma, ma le sue avventure cominciano a mostrare la corda. **S&K**, poi, sfigura con rivali ben più dotati e originali quali **Earthworm Jim** e **Sparkster**.

5 OGGETTI ORMAI PROSSIMI ALL'IMPATTO CON LA TERRA

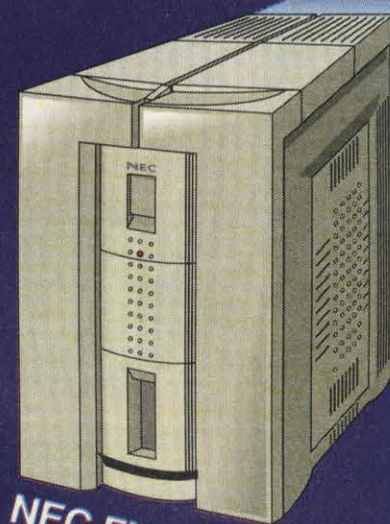
ATTERRAGGIO PREVISTO NOVEMBRE 1994



SONY PLAY ST.



SEGA SATURN



NEC FX



SEGA 32X



BANDAI BA-X



GIOCHI SU DISCO E CD-ROM
PER PC COMPATIBILI

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI
ROBOT GIAPPONESI

NOLEGGIO
VIDEOGIOCHI

TUTTO IL MEGLIO PER:

SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM

GAME BOY

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MEGA CD

MEGA JET

CDX

SEGA GAME GEAR

PANASONIC 3DO

NEC PC-ENGINE

LASER ACTIVE

ATARI LYNX

ATARI JAGUAR

NEO-GEO CD

LASCIAMOCI INVADERE DAL NUOVO DIVERTIMENTO

CONSOLE

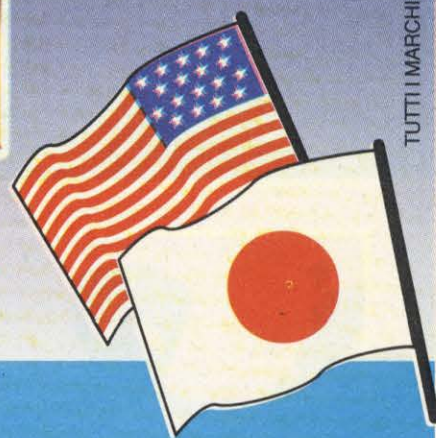
GENERATION

IL FUTURO DA NOI E' PRESENTE!

NOVITA'
CONSOLE GENERATION
HA ALLESTITO ALL'INTERNO
DEL PUNTO VENDITA
UNO SPAZIO RISERVATO
ESCLUSIVAMENTE AL
MERCATO DELL'USATO:
**CONSOLE
RE-GENERATION**
E' LA GRANDE OCCASIONE
PER ACQUISTARE
E VENDERE
VIDEOGIOCHI USATI
VIENICI A TROVARE!

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85



TUTTI I MARCHIE E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI



Un buon vecchio adagio sostiene che il ferro va battuto finché è caldo e così i bravi programmatori tedeschi del team Zyrinx hanno deciso di sfruttare il successo del loro primo lavoro, **Sub-Terrania**, facendo uscire subito un altro titolo, che potrebbe essere benissimo considerato il seguito di quel gioco. **Red Zone**, questo il nome molto fantasioso dato alla loro ultima fatica, è essenzialmente uno shoot 'em up, anche se questa definizione gli va molto stretta. La trama è fantasiosa almeno quanto il titolo stesso della cartuccia: un dittatore comunista (un vera rarità oggi) si è messo in testa di spazzare via tutti i capitalisti dal mondo, e per far questo ha deciso di svuotare i propri fornitissimi arsenali. Sta a voi fargli il mazzo con tutti i mezzi possibili...

Il gioco si suddivide in due schemi: il primo è in elicottero, e occupa tre quarti del gioco, il secondo è ambientato all'interno delle basi nemiche e vi vedrà scorrazzare in lungo e in largo a piedi. Quest'ultima fase, nonostante occupi solo una parte minima di **Red Zone**, è tuttavia fondamentale ai fini del gioco e non può essere considerata come una semplice variazione sul tema.

Comunque sia, lo sparatutto in questione è la definitiva consacrazione di un gruppo di programmatori di cui, dopo questo secondo grande gioco, sentiremo sicuramente parlare.

MA QUESTO NON E' UN MEGA CD!

Full Motion Video solo sul Mega CD? Chi ha detto questa cavolata? Forse fino ad oggi le introduzioni FMV erano una prerogativa dei supporti laser, ma adesso grazie a quei bricconcelli della Zyrinx anche i possessori di un semplice Megadrive possono godersi una presentazione coi fiocchi direttamente da una cartuccia. Il livello delle immagini è veramente strabiliante e c'è da chiedersi veramente come abbiano fatto a produrre una presentazione così raffinata occupando così poco spazio.

MI GIRA LA TESTA...

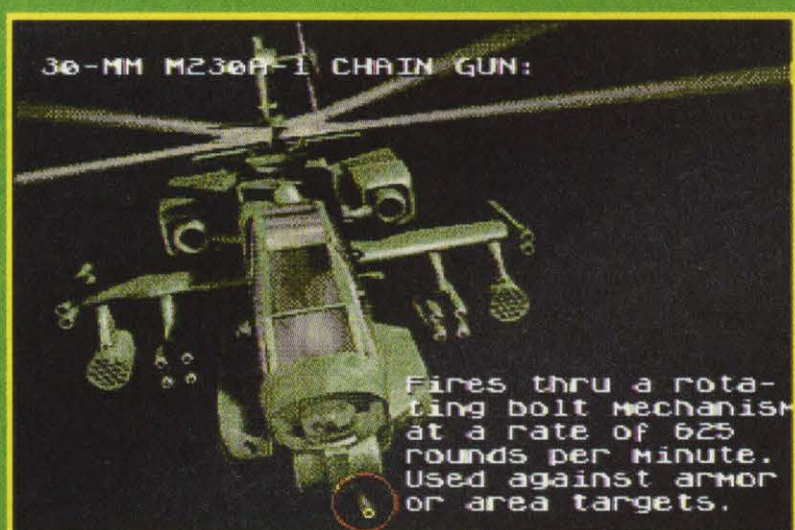


La cosa che rende veramente eccezionale **Red Zone** è lo scrolling che, abbinato con un sistema di controllo ingegnoso ma non impossibile, rende il livello aereo qualcosa di spettacolare. L'azione è vista da sopra il vostro mezzo e, quando girate a destra e a sinistra, tutto lo schermo ruota in una direzione o in quella opposta. A questo aggiungiamo un uso dell'inerzia molto intelligente e uno scrolling parallattico veramente ottimo e... Beh, il gioco è fatto!

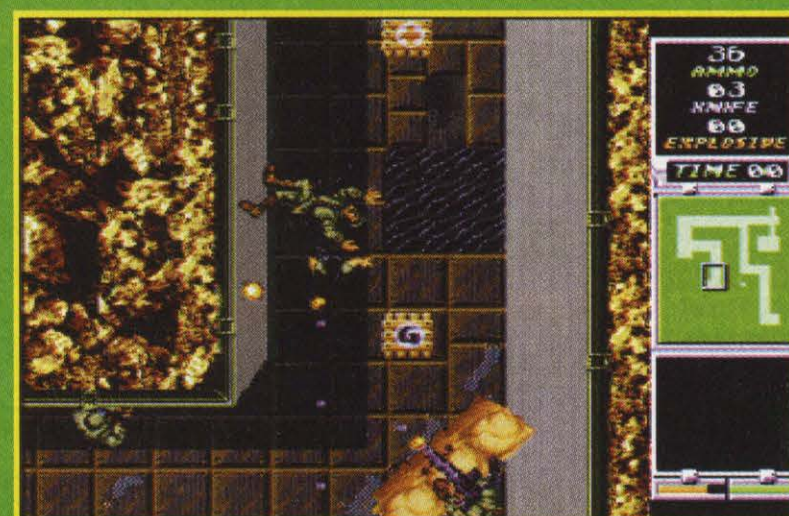


MI GERANO LE PALE!

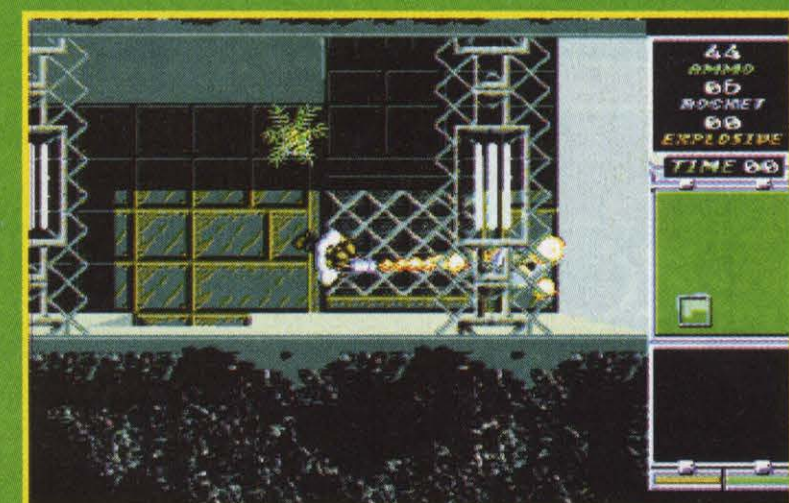
Il vostro elicottero è un mezzo altamente sofisticato che vi consente il massimo dell'esperienza bellica. Questo calabrone troppo cresciuto può infatti essere dotato di quattro tipi di armamenti per soddisfare tutti i gusti: missili Stinger FIM 92-A e Hellfire AGM-114, razzi Hydra 70 e mitragliatori M-230A da 30mm. Vi saranno tutti molto utili perché dovrete fronteggiare missioni alquanto impegnative.



MI GERO E MI RIGERO



Se passate i primi schemi vi troverete nella sezione "a piedi". In questi stage dovrete infatti guidare i vostri agenti dentro la base nemica, e lì sarà vostro compito eliminare la resistenza, individuare i terminali del computer e svolgere le diverse missioni che di volta in volta vi verranno assegnate. Sicuramente è uno schema meno spettacolare del precedente, ma comunque molto ben realizzato.



MI GIRA MALE...

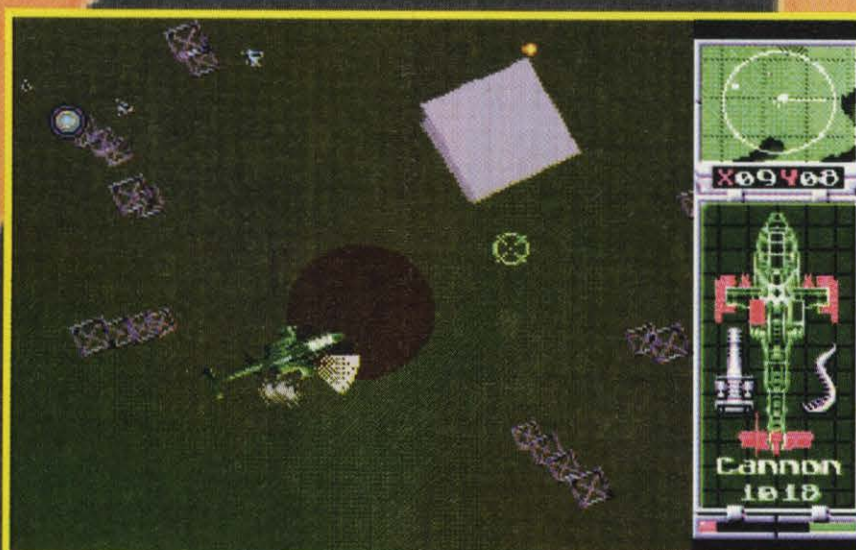
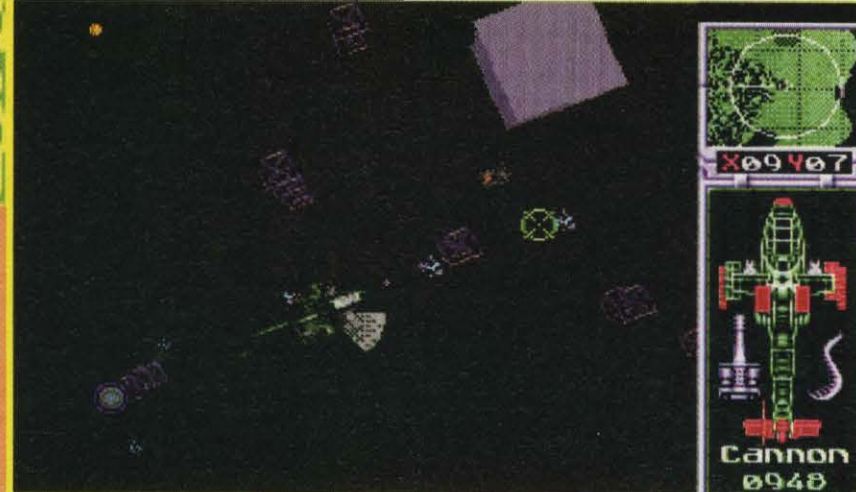
In molti si sono lamentati dell'eccessiva facilità di **Sub-Terrania**. Probabilmente le lamentele sono giunte alle orecchie dei programmatori e penso che in ben pochi troveranno facile **Red Zone**. La difficoltà media, pur se ben dosata, è comunque alta e bisogna avere i cosiddetti attributi per riuscire a portare a termine il gioco. Finalmente qualcosa di impegnativo!



COMMENTO



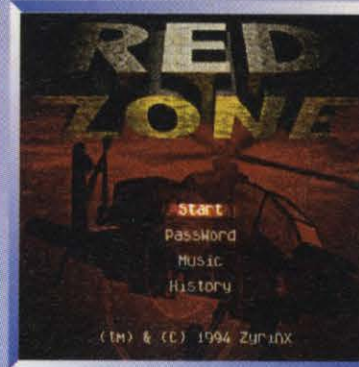
Red Zone è uno dei giochi per Megadrive più incredibili che mi sia capitato di provare. Innanzitutto la presentazione: non credevo fosse possibile ottenere una tecnica simile al Full Motion Video di questa qualità su una semplice cartuccia! Il gioco poi è sullo stesso livello della stupenda presentazione. La grafica è realizzata in modo sopraffino e lo scrolling parallattico dona molta spettacolarità all'azione. Il sistema di controllo non è troppo immediato (controllare i quattro armamenti dell'elicottero è un filo complesso), ma è il minimo indispensabile per governare nel migliore dei modi ogni variabile del gioco. Poche partite e non sarà più un problema. I problemi sorgeranno invece dalla difficoltà media del gioco, decisamente alta, anche se quasi mai frustrante. Ragazzi, se siete patiti degli shoot 'em up e non vi comprate **Red Zone** potreste pentirvene molto, molto a lungo.



COMMENTO



In genere non mi piacciono questo tipo di giochi, ma sono rimasto ugualmente affascinato da **Red Zone**, non solo per la meravigliosa grafica e per l'impressionante introduzione in Full Motion Video, ma per la grandiosa giocabilità che lo pervade. Entrambe le sezioni del gioco sono studiate fin nei minimi particolari e non riuscirete a staccarvi dal vostro Megadrive fino a quando non l'avrete finito e, credetemi, vi ci vorrà del tempo perché **Red Zone** è di una difficoltà sicuramente non comune per i titoli di questo genere. Non vedevo qualcosa di simile da molto tempo. Non comprarlo sarebbe veramente un peccato: non c'è niente che regga il confronto.



CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA **93**

▲ Raramente abbiamo visto qualcosa del genere per Megadrive

SONORO **90**

▲ Le stupende colonne sonore ricordano molto l'atmosfera di **Sub-Terrania**.
▼ Gli effetti sonori sono "solamente" nella norma

GIOCABILITÀ **94**

▲ Vi basterà una sola partita per capire che vi trovate davanti a un vero capolavoro. Le scene in elicottero sono veramente divertentissime e anche le sezioni all'interno della base assicurano molto interesse

LONGEVITÀ **93**

▲ Difficile da finire e con un sottogioco nascosto da scoprire
▼ Una volta terminato non avrete molta voglia di rigiocarci

GLOBALE **94**

Gli Zyrinx ci hanno offerto veramente un gran prodotto. Bello da vedere e, cosa più importante, divertente da giocare. La definitiva consacrazione di un gruppo di programmatori di talento



MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

PER I TUOI ORDINI
TEL. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

| | |
|------------------------|------------|
| Megadrive 2 Pal + Game | L. 259.000 |
| Megadrive 2 NTSC | L. 199.000 |
| Mega Key | L. 39.000 |
| Joy Pad 6 Button | L. 39.000 |

NOVITÀ MEGADRIVE

| | |
|-----------------------|------------|
| Balls | L. 109.000 |
| Batman e Robin | Telefona |
| Battletech | L. 119.000 |
| Bubsy 2 | L. 109.000 |
| Contra Hard Corps | L. 119.000 |
| Dragon | L. 119.000 |
| Flintstones the Movie | L. 119.000 |
| Jurassic Park 2 | Telefona |
| Lemmings 2 | L. 119.000 |
| Lethal Enforcers 2 | L. 119.000 |
| Maximum Carnage | L. 129.000 |
| Mega Man | Telefona |
| Mighty Max | L. 99.000 |
| NHL Hockey 95 | L. 109.000 |
| Pacman 2 | L. 109.000 |
| Pitfall | Telefona |
| Power Rangers | L. 109.000 |
| Rise of the Robots | Telefona |
| Second Samurai | L. 99.000 |
| Shaq Fu | L. 129.000 |
| Sonic e Knuckles | L. 129.000 |
| Sparkster | L. 89.000 |
| Taz in Escape F. Mars | L. 109.000 |
| Tiny Toons Adv. | L. 119.000 |
| Topolino Mania | Telefona |
| Troy Aikman | L. 109.000 |
| Urban Strike | L. 119.000 |
| Zero Tolerance | L. 109.000 |

I RICHIESTISSIMI

| | |
|--------------------------|------------|
| Aladdin | L. 99.000 |
| E/A Tennis | L. 109.000 |
| Eternal Champion | Offerta |
| Fatal Fury 2 | L. 139.000 |
| Fifa Int. Soccer | L. 89.000 |
| Jungle Book | L. 119.000 |
| Micro Machines | L. 89.000 |
| Mortal Kombat 2 | Telefona |
| NBA Jam | L. 89.000 |
| NHL Hockey 94 | L. 109.000 |
| Pete Sampras Tennis | L. 99.000 |
| Robocop VS Terminator | L. 89.000 |
| Sensible Soccer Int. Ed. | L. 119.000 |
| Sonic 3 | L. 79.000 |
| Street of Rage 3 | L. 79.000 |
| Sub Terrania | L. 119.000 |
| Super Street Fighter 2 | Telefona |
| Virtua Racing | L. 99.000 |

LE OFFERTISSIME

| | |
|----------------|-----------|
| Another World | L. 59.000 |
| Batman Returns | L. 49.000 |
| James Pond 3 | L. 59.000 |
| Mortal Kombat | L. 69.000 |
| NBA Basketball | L. 59.000 |
| Puggsy | L. 39.000 |
| Tale Spin | L. 59.000 |
| Zool | L. 59.000 |

SPECIAL GAME GEAR

| | |
|---------------------------|------------|
| Game Gear + Game | L. 199.000 |
| Aladdin | L. 79.000 |
| Alien 3 | L. 49.000 |
| Cool Spot | L. 75.000 |
| Global Gladiator | L. 49.000 |
| Jungle Book | L. 79.000 |
| Land of Illusion | L. 79.000 |
| Mickey Ultimate Challenge | L. 79.000 |
| Mortal Kombat | L. 69.000 |
| Mortal Kombat 2 | L. 79.000 |
| NBA Jam | L. 69.000 |
| Sensible Soccer | L. 79.000 |
| Star Wars | L. 65.000 |
| Sonic Chaos | L. 59.000 |
| Sonic Triple Trouble | L. 85.000 |
| Taz in Escape from Mars | L. 79.000 |
| X. Men 2 | L. 85.000 |
| World Cup USA 94 | L. 79.000 |

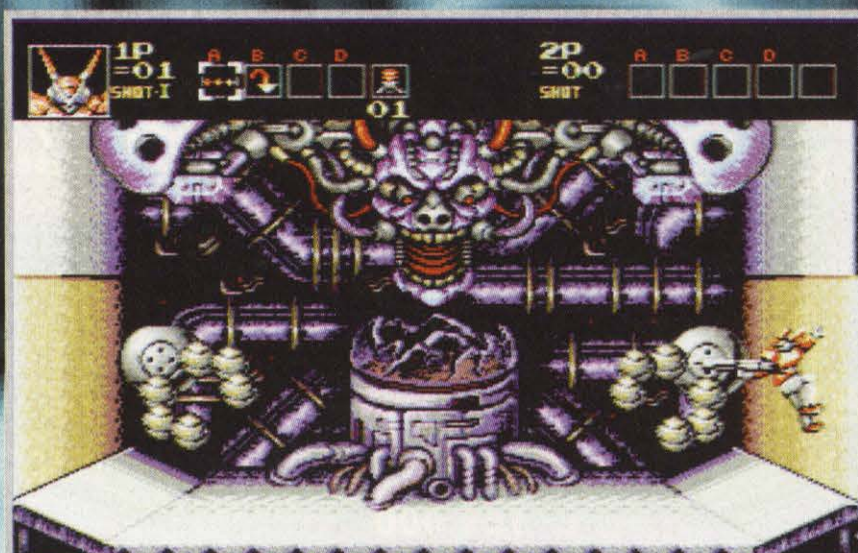
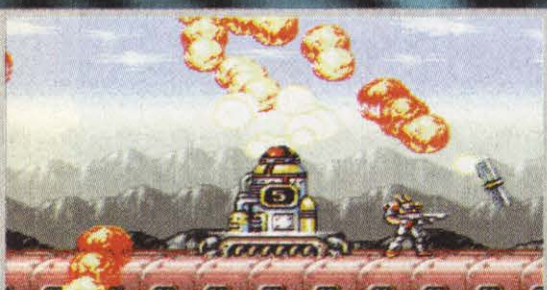
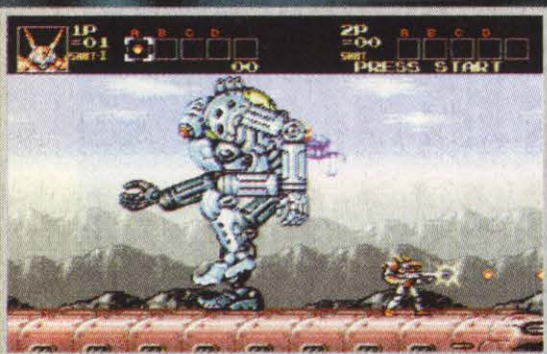
| | |
|----------------|-------------|
| Mega CD 2 ITA | L. Telefona |
| Mega CD 2 NTSC | L. 399.000 |

| | |
|------------------------|------------|
| After Burner 3 | L. 65.000 |
| Batman the Returns | L. 109.000 |
| Beast 2 | L. 79.000 |
| Brutal | L. 99.000 |
| Championship Soccer 94 | L. 99.000 |
| ESPN Baseball | L. 99.000 |
| Flashback | L. 109.000 |
| Frankenstein | L. 99.000 |
| Graund Zero Texas | L. 119.000 |
| Lethal Enforce 2 | L. 119.000 |
| Mickey Mania | L. 129.000 |
| Microcosm | L. 69.000 |
| Out of this World 2 | L. 109.000 |
| Puggsy | L. 79.000 |
| Prize Fighter | L. 79.000 |
| Rise of the Robot | Telefona |
| Sherlock Holmes | L. 59.000 |
| Sonic CD | L. 69.000 |
| Silpheed | L. 115.000 |
| Soul Star | L. 89.000 |
| Trivial Pursuit | L. 129.000 |
| Wolf Child | L. 59.000 |

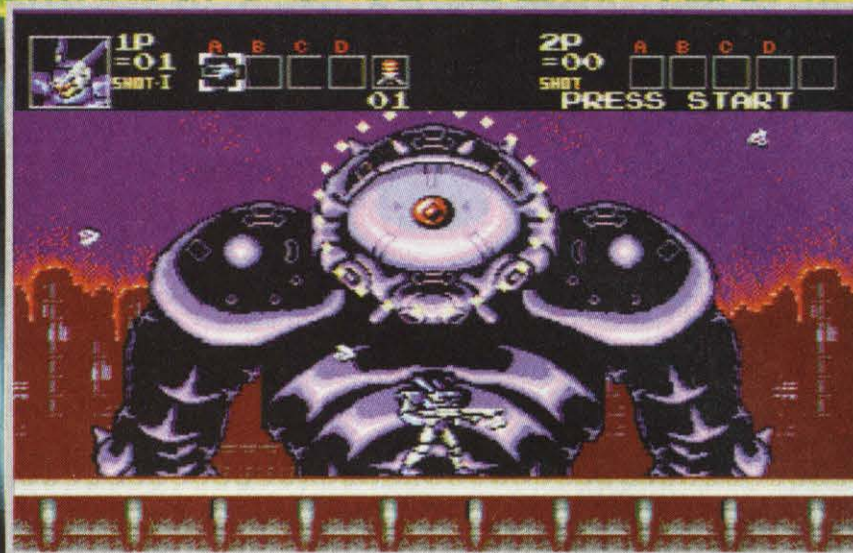
DISPONIBILI
MEGA 32
+ GAMES

DISPONIBILI
FLINSTONES MOVIE
MEGAMAN
TOPOLINO MANIA

OFFERTA
SPEDIZIONI
L. 5.000 per posta
L. 10.000 per corriere



Povero CX-2, non vorremmo proprio essere nei suoi panni!



Un mech cattivo cattivo si prepara a farci una bella visitina. Meglio levare le tende finché abbiamo ancora le ginocchia attaccate alle gambe!

PROBOTECTOR

C'era una volta, tanto tempo fa, un pianeta chiamato Terra. Per qualche strano motivo questo piccolo globo era sempre preso di mira da tutti gli esseracci più schifidi dell'universo che avevano tentato a più riprese di invaderlo. L'ultimo cattivone che si era lanciato in questa impresa era stato il caro Red Falcon che si era però visto rispedito al luogo natio con un possente pedatone nelle gengive. Da quel giorno gli abitanti della Terra fruiro di un periodo di relativa pace nel quale cominciarono a rimettere a nuovo il loro pianetucolo (costruire discariche, abbattere foreste, inquinare fiumi, ecc.). Come accade sempre però anche questa situazione idilliaca (paradisiaca perfino) doveva terminare bruscamente. A pensarci questa volta fu il colonnello Bahamut, comandante delle forze difesa Terra che, colto da un improvviso raptus di follia (un po' come quelli che beccano MBF quando non sgranocchia il suo carotone giornallero...), decise di impossessarsi del computer che controllava tutti i droidi del pianeta per scagliarli

contro la popolazione. Fortunatamente il caso vuole che Kyashan stesse passando di lì e... No... Credo che ci sia un errore. Dunque, vediamo: l'Uomo Tigre non centra, Hurricane Polimar nemmeno, quindi si deve trattare per forza dei Power Rangers! Ehi! No... Marco... Che fai? Metti via quel disco di Battisti! Scherzavo! Sono i Probotector! Umfff... Scampata per un pelo! Dunque come dicevo prima caso vuole che un gruppo di quattro Probotector stesse passando di lì e così ora ci siamo dentro fino al collo. La nostra missione ci vedrà impegnati in cruenti scontri lungo la bellezza di sei diversi livelli, ognuno dei quali sarà caratterizzato dalla presenza di un gran numero di robottoni cattivi cattivi. Al termine di ogni stage ci toccherà affrontare i soliti boss che, questa volta, annoverano nelle loro file un paio di mech formato famiglia, un bell'alieno mutante alto 30 metri e persino un caccia bombardiere! Scusi, che per caso non sarebbe possibile avere uno sconticino?

SCOPPA L'ASTRONAVE!

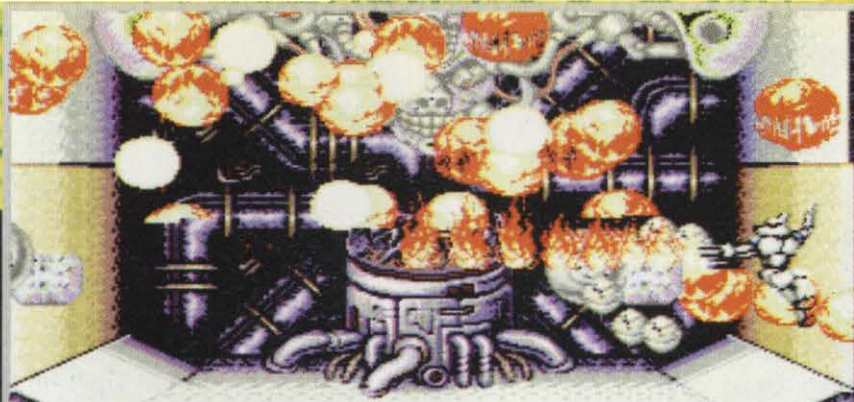
Per crescere sani, forti e pieni di energia anche in questo gioco potrete recuperare tutta una serie di sguosissimi power-up. Questi però non si trovano sparsi lungo i vari livelli, ma sono custoditi all'interno di alcune astronavi che vi sfrecceranno di tanto in tanto sopra il cranio. Accidenti, ma guarda un po' che fregatura! Io non volevo fare il violento, ma sta a vedere che adesso mi tocca anche sparare. Davvero una brutta storia (per le astronavi, non per noi)!



I LOVE 3D... O!



Per rendere la struttura di gioco un po' più varia e movimentata i programmatori di **Probotector** hanno pensato bene di aggiungere una bella serie di sequenze in 3D. Le più impressionanti sono, senza ombra di dubbio, il livello in volo e lo stage di corsa su di sull'autostrada. Nel primo ci troveremo a dover affrontare il maledetto Wonder Bird, un bombardiere che arriva fresco, fresco dalla Seconda Guerra Mondiale. Nella seconda invece ci lanceremo in uno stage di corsa alla Ben "segui la pista" Johnson nel quale dovremo evitare di farci schiacciare da una serie di mega mech dotati di mazze ferrate e braccia allungabili. Bella li gente!



Ricordatevi bambini, mai giocare con le prese della corrente, non toccare le medicine e soprattutto non sparare mai i missili a ricerca contro i fusti della benzina!



Accidenti come è difficile trovare un parcheggio da queste parti!



CURMA, CURMA...

Un'altra novità di questa versione di Probotector sul Mega Drive viene dalla possibilità di scegliere il proprio massacratore preferito tra 4 diversi boys. Naturalmente ognuno dei garzoncelli scherzosi vanta un proprio stile di combattimenti e un set completo di armi personalizzate. Carini vero?

CX-1

Ecco il capoccia della squadra dei Probotector. E' il più equilibrato di tutti e vanta un discreto arsenale al quale affianca anche una notevole agilità e velocità nei movimenti.



CX-2

Vero maestro della guerriglia, il caro CX-2 è dotato di una velocità ed agilità invidiabile. Non male anche il suo armamentario che, comunque, non si rivela certo il più devastante.



CX-3

Ecco a voi il più potente dei Probotector. Questo esserino infatti è dotato di una serie di armi semplicemente devastanti! Punto debole: anche una cozza attaccata ad uno scoglio sarebbe più agile di lui! Che ci volete fare ragazzi, non si può mica avere tutto dalla vita!

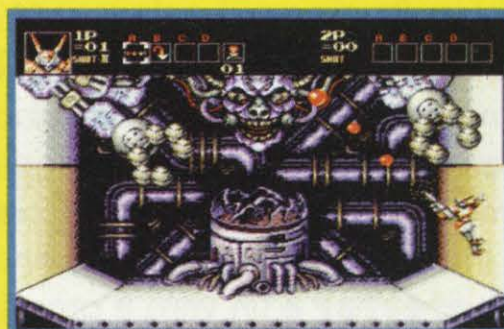


CX-4

Questo piccoletto non è altro che un droide che è riuscito a "sfuggire" al controllo del computerone centrale. Attenti a non farlo arrabbiare perché il nanetto è armato fino ai chip e vanta una canneria troppo fuori dal mondo.



CRASH



SHOWER CRASH



FLAME



GEMINI SCATTER

SPREAD



BREAK LASER

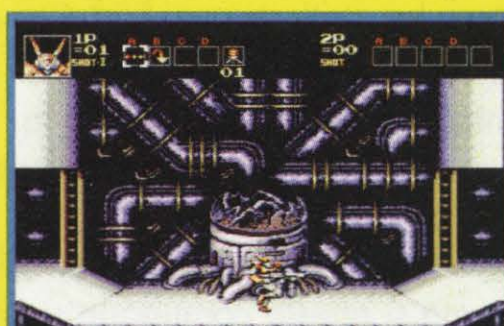
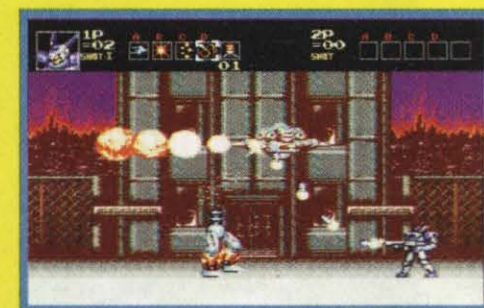


POWERPUNCH



ELECTROMAGNETIC YO-YO

HOMING



AX LASER



PSYCOBLASTER



SHIELD CHASER

VULCAN LASER



ROTTA VERSO L'IGNOTO

Altra differenza con il caro **Contra** sta nel fatto che **Probotector** vanta la bellezza di 6 diverse fini (una delle quali addirittura segreta). Come mai tutto ciò? Beh, forse perché in questa versione per MD vi sarà possibile variare la strada che vi condurrà al fatidico "The End". Tutte le vie che potrete percorrere vi porteranno attraverso i 6 livelli del game (City Battle, High Speed, Fight Jungle, Air Combat, Sea Struggle ed Alien Space) che però, a seconda del tragitto scelto, vi porteranno di fronte a locazioni e mostri ciottoli sempre diversi. Davvero un'idea degna di lode.



Toro: Giove in congiunzione con Venere vi assicureranno una settimana tranquilla. Prestate particolare attenzione ai laser ed alle granate vaganti.

IN DUE C'E' PIU' GUSTO!

Sapete come si dice... "Due cannoni sono sempre meglio di uno". Di questo avviso dovevano essere anche i programmatori di **Probotector** che, infatti, hanno pensato di inserire in questo giochillo il famigerato Two Player Mode. In questo caso il gioco risulta ancora più frenetico con voi e il vostro compagno che scaricate senza alcuna pietà le vostre armi contro qualunque cosa si azzardi ad entrare nello schermo. Un'altra chicca poi è data dalla possibilità, una volta che un giocatore finisce tutta la sua energia, di rubare una vitozza al proprio compagno. Simpatico vero? Ok Marco, fallo un'altra volta e ti spezzo le gambucce...



Qualche missile non guasta mai!

COMMENTO



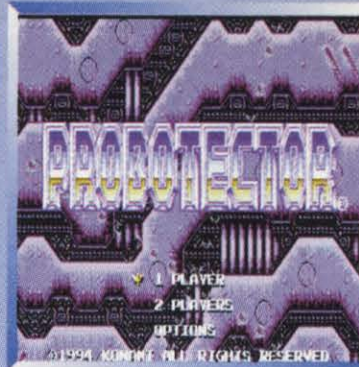
Sono sempre stato un grande fan di **Contra**, quindi potrete ben immaginare la mia gioia quando Simon mi ha tirato addosso questa cartuccia (e questo solo perché gli stavo parlando del mio caro 3DO...). Una volta avuto per le mani il supporto siliceo i dubbi hanno cominciato ad assillare la mia mente. "E se fosse una ciofeca stile **F1 Heavenly Symphony** o **OutRunners?**" ho pensato.

Fortunatamente una volta inserita la cartuccia nel MD tutti i mie dubbi sono svaniti: ancora una volta infatti i ragazzi della Konami sono riusciti a portare sui nostri monitor un gioco non solo ben realizzato, ma anche dannatamente intrippante e, probabilmente, più gratificante e coinvolgente dell'originale. Infatti se il punto di forza di **Contra** sullo SNES era dato, oltre che da una buona giocabilità, da una serie semplicemente impressionante di effetti e sequenze mozzafiato (realizzate con l'ormai arcinoto Mode 7) sul Megadrive abbiamo un'azione di gioco rapida e furiosa alla quale si affiancano una serie di livelli incredibilmente vari e coinvolgenti. Naturalmente il tutto è condito da una veste grafica notevole, da un ottimo sonoro, dagli immancabili mega boss di fine livello, da un marasma di armi e da sezioni in 3D nelle quali ci troveremo a dover fuggire da giganti meccanici con tanto di braccia allungabili! Insomma, se non lo avete ancora capito **Probotector** è un vero e proprio capolavoro. Un titolone che farà felici tutti i fan dei blastatutto a ripetizione. Troppo estremo!

COMMENTO



Alleluia! Sinceramente non nutrivo molte speranze riguardo alla conversione del mitico **Contra** su Megadrive, ma devo proprio ricredermi. Il gioco infatti non solo è veramente ben realizzato ma è anche dannatamente divertente. Certamente la grafica non raggiunge i livelli di eccellenza della versione per SNES (e questo principalmente per il minor numero di colori su schermo), ma si attesta comunque su livelli veramente alti con animazioni dannatamente fluide e un sacco di effetti in perfetto stile Mode 7. Quello che invece abbiamo in quantità semplicemente industriale è l'azione e l'adrenalina che rendono questo **Probotector** uno dei giochi più divertenti e coinvolgenti disponibili per MD. L'unica pecca di questo giochillo potrebbe venire solo dal livello di difficoltà un po' sopra la media, cosa che comunque non intacca minimamente la giocabilità di questo prodotto. Che altro dire? Compratelo e... buon massacro a tutti!



CASA PRODUTTRICE

KONAMI

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1/2

GRAFICA

91

▲ Una vera festa per gli occhi: mega-esplosioni, boss di fine livello enormi e sezioni in 3D semplicemente troppo estreme!
▼ Gli sprite dei nostri 2 guys potevano essere un po' più grossi

SONORO

90

▲ Pompate al massimo il volume e gustatevi un perfetto mix tra musiche ed effetti di detonazioni. Anche i vostri vicini lo apprezzeranno!

GIOCABILITÀ

94

▲ Ottimo sistema di controllo e grande giocabilità. All'inizio vi potrà sembrare un po' difficile, ma una volta presa la mano non ve ne staccherete per molto, molto tempo

LONGEVITÀ

92

▲ Sei diverse finali, un livello di difficoltà abbastanza alto e un buon numero di stage nascosti rendono **Probotector** uno dei titoli più longevi disponibili sul Megadrive

GLOBALE

92

Un vero capolavoro! Massacrare gli alieni non è mai stato così divertente!



COMPUTER ONE®

A F F I L I A T I

AGRIGENTO (SCIACCA)



D.G. COMP

Via F.MAGLIENTI, 9 - SCIACCA (AG) TEL. 0925-84554

CASERTA



NEW MEDIA

Via A.De Gasperi, 42/44 - CASERTA TEL.0823-441864

ANCONA (Falconara Marittima)



BITMANIA

Via Flaminia, 568 - Falconara M.ma-(AN) TEL.071-9160706

CESENA (FORLI')



COMPUTERMANIA

Sobborgo F.Comandini,60/b-Cesena (FO) TEL.0547-610712

AOSTA



BEST RECORDS

Via De Tillier, 66 - AOSTA TEL. 0165-41048

CUNEO



ROSSI COMPUTER

Via Sebastiano GRANDIS, 6 - CUNEO TEL. 0171-691989

AOSTA (ST.VINCENT)



BEST RECORDS

Via Marconi, 13 - ST.VINCENT (AO) TEL.0166-511561

FIRENZE (Borgo S.Lorenzo)



RONAR

Via D.P.Garibaldi, 15 -B.go S.Lorenzo (FI) TEL.055-8456553

ASTI



COMPUTER 1°

Corso F.CAVALLOTTI, 126 - ASTI TEL. 0141-436853

FIRENZE (Scandicci)



BELLANTI

Largo da Palestrina,13 -Scandicci (FI) TEL. 055-751314

BARI (Locorotondo)



CONSOLE'S HOUSE

V.Alberobello,51 - Locorotondo (BA) TEL.080-9316198

GENOVA



ECR ELETTRONICA

Via Archimede, 155/R - GENOVA TEL. 010-511478

BENEVENTO



NON SOLO MODEL

Corso Dante, 40 - BENEVENTO TEL. 0824-50022

GENOVA (LAVAGNA)



MONDO GAMES

Corso Genova,170 - LAVAGNA (GE) TEL. 0185-310777

BOLOGNA (IMOLA)



VIRTUAL SHOP

Viale Andrea Costa,8/A - IMOLA (BO) TEL.0542-28646

IMPERIA



TEKNOS OFFICE & GAMES

Piazza BIANCHI, 9 - IMPERIA TEL. 0183-297818

CAGLIARI



COMPUTER SHOP

Via ORISTANO, 12 - CAGLIARI TEL. 070-653312

LA SPEZIA



SOFTMANIA

P.zza Caduti Libertà,25 - LA SPEZIA TEL. 0187-730226

CALTANISSETTA



COMPUTER MANIA

Via ELENA, 32 - CALTANISSETTA TEL. 0934-583806

LECCE



BIT COMPUTER





















V. 95° Regg.Fanteria,87/89 - LECCE TEL.0832-346874

**LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA DI NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGAMES.
IMBATTIBILI PER CORTESIA, SERVIZIO, QUALITA', ASSORTIMENTO, NOVITA' E PREZZO
PASSA A TROVARCI ED ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO **COMPUTER ONE****



COMPUTER ONE®

A F F I L I A T I

| | | | |
|--|--|--|--|
| LIVORNO COMPUTERLAND Via del Pastore, 14 - LIVORNO TEL. 0586-509438 |  COMPUTER ONE AFFILIATO | PALERMO IL NANO VERDE Via F. BENTIVEGNA, 65 - PALERMO TEL. 091-320779 |  COMPUTER ONE AFFILIATO |
| LIVORNO (Piombino) PUNTO TELEFONO Corso Italia, 96-96/a - Piombino (LI) TEL. 0565-222333 |  COMPUTER ONE AFFILIATO | PARMA ELECTRONIC FUN Via Mazzini - Galleria Polidoro 5/A - PARMA TEL.0523-332837 |  COMPUTER ONE AFFILIATO |
| LUCCA (VIAREGGIO) GENIUS COMPUTER Via M.Coppino, 113 - VIAREGGIO (LU) TEL.0584-388903 |  COMPUTER ONE AFFILIATO | PIACENZA ELECTRONIC FUN C.So V. Emanuele,142 int.7/A -PIACENZA TEL.0523-332837 |  COMPUTER ONE AFFILIATO |
| MACERATA (Matelica) REM VIDEOGIOCHI V.Vittorio Emanuele,71 - Matelica (MC)TEL.0737-787550 |  COMPUTER ONE AFFILIATO | RAVENNA ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour, 74 - 48100 RAVENNA TEL. 0544-31295 |  COMPUTER ONE AFFILIATO |
| MANTOVA (CERESE DI VIRGILIO) WORLD MUSIC Centro Comm. VIRGILIO - CERESE DI VIRGILIO (MN) TEL.0376-280688 |  COMPUTER ONE AFFILIATO | RAVENNA (FAENZA) PC PROFESSIONAL COMPUTER Via Caffarelli, 9 - FAENZA (RA) TEL. 0546-660261 |  COMPUTER ONE AFFILIATO |
| MILANO (LODI) NUMBER ONE Via Saragat, 4/E - LODI (MI) TEL. 0371-431310 |  COMPUTER ONE AFFILIATO | RAVENNA (FAENZA) ARGNANI MASSIMO Piazza Libertà, 5/A - FAENZA (RA) TEL. 0546-660261 |  COMPUTER ONE AFFILIATO |
| MODENA (CARPI) L'ALEPH Via C.Marx, 49/51 - CARPI (MO) TEL. 059-690021 |  COMPUTER ONE AFFILIATO | RAVENNA (LUGO) VIRTUAL GAME R.G.S. Corso Garibaldi, 18 - LUGO (RA) TEL. 0545-25022 |  COMPUTER ONE AFFILIATO |
| MODENA (Castelvetro) LOLLIPOP Via della Resistenza 5/B -Castelvetro (MO) TEL.059-702235 |  COMPUTER ONE AFFILIATO | REGGIO EMILIA COMPUTERMANIA V.le Monte S.Michele,6/e-REGGIO EMILIA TEL.0522-454249 |  COMPUTER ONE AFFILIATO |
| MONZA (MILANO) BIT 84 Via Italia, 4 - MONZA (MI) TEL. 039-320813 |  COMPUTER ONE AFFILIATO | RIMINI (FORLI') COMPUTER HOUSE Viale Tripoli, 193/D - RIMINI (FO) TEL. 0541-391362 |  COMPUTER ONE AFFILIATO |
| NUORO MISTER GADGET Centro Commerciale Centro Citta' V.Biscollai TEL. 0784-204274 |  COMPUTER ONE AFFILIATO | ROMA GI.GI. WATCH Viale Ippocrate, 25 - ROMA Tel. 06-44243865 |  COMPUTER ONE AFFILIATO |

LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA DI NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGAMES.
IMBATTIBILI PER CORTESIA, SERVIZIO, QUALITA', ASSORTIMENTO, NOVITA' E PREZZO
PASSA A TROVARCI ED ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO **COMPUTER ONE**



COMPUTER ONE®

A F F I L I A T I

ROMA

GI.GI. WATCH

Via Napoleone III, 93 - ROMA TEL. 06-4466612



VERONA

VIDEOFOLLIA

Corso Milano 193 - VERONA TEL. 045-8101213



ROMA

ODIS

Piazza di Pontelungo, 3 - ROMA Tel. 06-7016436



VICENZA

CHIODI

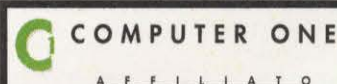
Piazzale De Gasperi, 10 - VICENZA TEL. 0444-544042



ROMA

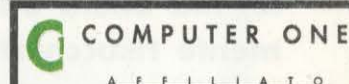
ODIS

Piazza dell'Alberone, 30 - ROMA



CATANIA

prossima apertura



S.Pietro in Cariano (VERONA)

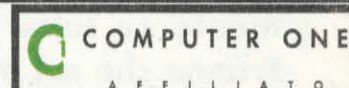
VIA COL VIDEO

V.Ingelheim,28/b-S.Pietro in Cariano (VR)TEL.045-7701051



VENEZIA (MESTRE)

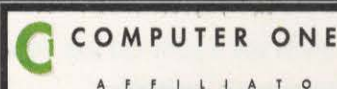
prossima apertura



SASSARI

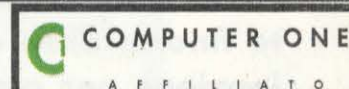
VIDEOGAMES

Via Dei Mille, 17 - SASSARI TEL. 079-234724



PERUGIA

prossima apertura



TERNI

UGLY KID

Via Fratini, 52 - TERNI TEL. 0744-406633



TARANTO

prossima apertura



TORINO

QUEEN COMPUTER SHOP

Corso Dante, 2 - TORINO TEL. 011-3185666



ASCOLI PICENO (S.BENEDETTO DEL TRONTO)

prossima apertura



TRENTO

WORLD MUSIC

Via Brennero, 320 TOP CENTER - TRENTO TEL. 0461-825419



NAPOLI

prossima apertura



TRENTO (ROVERETO)

VIDEOSOUND

Corso Rosmini, 54 - ROVERETO (TN) TEL. 0464-420089



VERCELLI

MEGA-LO-MANIA

Via G.Ferraris, 90 - VERCELLI TEL. 0161-251981



ORIGINALE GARANTITO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE SNC
40138 BOLOGNA - Via VELA, 12/2
Tel. 051-343504 FAX 051-344906

CE
GIOCATTOLO NON ADATTO A
BAMBINI INFERIORI AI 36 MESI.
CONSERVARE L'IMBALLO PER
FUTURI RIFERIMENTI.

QUESTO SIGILLO TI GARANTISCE
L'ORIGINALITA' DEL PRODOTTO, LA
GARANZIA ED IL SERVIZIO DEL
GRUPPO

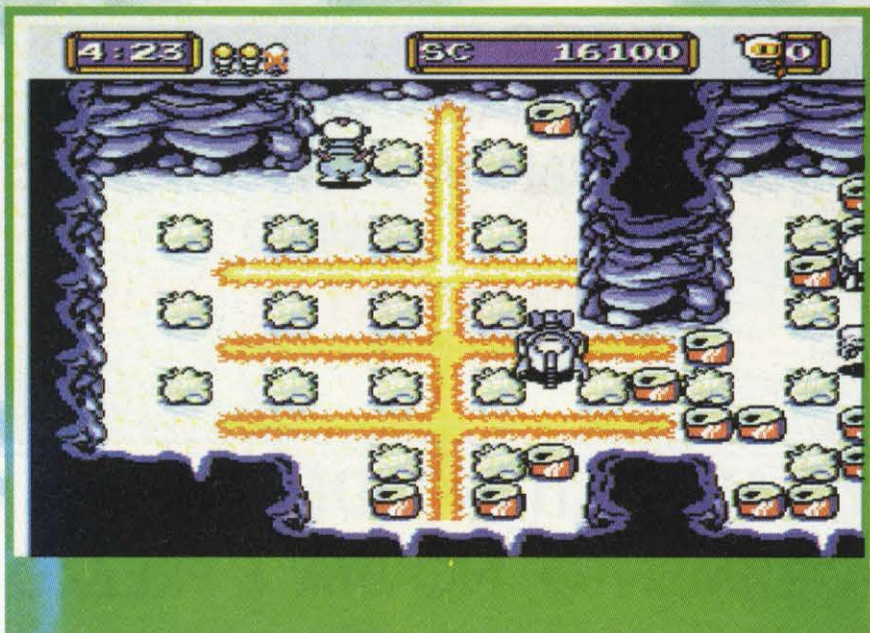
COMPUTER ONE

LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA DI NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGAMES.
IMBATTIBILI PER CORTESIA, SERVIZIO, QUALITA', ASSORTIMENTO, NOVITA' E PREZZO
PASSA A TROVARCI ED ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO **COMPUTER ONE**



LE 10 ARENE

Le console nascono e muoiono, portando con loro alcuni eroi minori di titoli destinati a essere ricordati solo dai videogiocatori più assidui e nostalgici. Mentre personaggi quali Bounty Bob, Technician Ted e Monty Mole non sono che vaghi ricordi di vecchi platform, l'esplosivo (nel vero senso della parola) eroe della Hudson Soft, **Bomberman**, può essere certamente annoverato tra i veri miti dell'universo videoludico. La struttura del gioco di cui è protagonista è così semplice e essenziale (bisogna solamente lanciare bombe a dei nemici computerizzati oppure agli amici) che inizialmente potrebbe sembrare addirittura banale, ma basta una sola partita per essere letteralmente risucchiati e colpiti dalla famosa sindrome dell'"ancora una partita e poi smetto". Proprio per questo motivo **Bomberman** è diventato uno dei titoli di maggiore successo di questi ultimi anni e, come era prevedibile, è stato convertito praticamente su tutte le console e computer esistenti. Tranne che sul Megadrive, purtroppo. Ora però la Hudson Soft, dopo lunghi tentennamenti, si è decisa: anche i possessori del 16 bit Sega potranno divertirsi con questo esplosivo personaggio. **Mega Bomberman** è un mix di tutte le versioni realizzate finora: oltre ai classici aspetti di questo titolo (opzione per giocare fino a quattro contemporaneamente, diverse armi e vari background) sono state inserite alcune novità, la più importante delle quali è senza dubbio la possibilità di utilizzare canguri come aiutanti. Altra novità importante: finalmente è stata data una trama al modo a un giocatore. Il nostro eroe deve infatti cercare i cinque dischi (a loro volta divisi in cinque pezzi) che mantenevano la pace nei cinque livelli del gioco e che sono stati distrutti dalle forze del male che intendono governare il mondo. Pensandoci bene, avremmo potuto anche fare a meno di una trama del genere...



Bomberman è un gioco massiccio se giocato da soli, ma diventa assolutamente insuperabile quando quattro persone giocano al Battle Mode, dove l'unico scopo è quello di eliminare i tre amici/nemici. La partita comincia con i quattro contendenti (compresi gli eventuali avversari controllati dal computer, veramente fortissimi) nei quattro angoli. Da questo momento l'unica cosa da fare è di distruggere gli avversari raccogliendo i vari power-up che sono sparsi nei 10 livelli che si differenziano sia graficamente che per la presenza di alcune particolari caratteristiche. Eccone una rapida descrizione...

ARROWED: Le bombe, una volta calciate, seguono la direzione delle frecce.



HAUNTED HOUSE: Come in ogni casa fantasma che si rispetti sono presenti numerosi trabocchetti.



LAVA: In questo livello non si parte con una singola bomba, ma con un numero "leggermente" superiore...



JUNGLE: Niente di speciale; il livello più comune tra quelli disponibili.



SWAMP: In questo schema è possibile nascondersi nella foresta per sfuggire agli attacchi dei nemici.



NORMAL: Come dice il nome stesso, è il classico livello dove sono presenti solo i blocchi da distruggere e i power-up.



ICE: Uno sfondo ghiacciato che però non crea nessuna particolare difficoltà è la principale prerogativa di questo simpatico stage.



CONVEYOR BELT: Al centro dello schermo è ben visibile una piattaforma mobile che trasporta le bombe.



HI-SPEED ZONE: L'azione si svolge a una velocità assolutamente smodata (triplo rispetto al gioco normale).



ARCTIC: Nascondetevi negli igloo e attraversateli per evitare le granate dei nemici.



Il boss del quarto livello in piena azione...



Se si gioca con quattro amici possono capitare molto spesso

Ma questo non è Mega Bomberman; è Trivial Pursuit!



MEGA BOMBERMAN

SALTA IL CANGURO

Toccano le uova che si trovano sparse nei vari livelli è possibile trovare e utilizzare i canguri (alla Sega ci hanno assicurati che sono asini colorati, ma noi non ne siamo molto convinti... anzi), nuovi amici e aiutanti di **Bomberman**. La loro principale funzione è quella di sacrificarsi al posto del loro padroni se questi viene colpito da una detonazione, ma ognuno (ce ne sono di diversi colori) è anche dotato di un potere particolare. Per esempio i canguri blu sono in grado di spiccare salti per superare il blocchi e le bombe, quelli gialli di muovere i blocchi, mentre quelli verdi aumentano la velocità del nostro eroe.



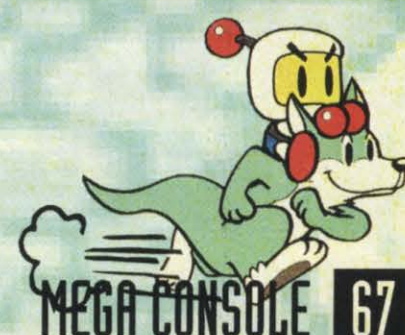
Poteva forse mancare il nemico di fine livello?

COMMENTO



Sono sempre stato un grande fan di **Bomberman** nelle sue varie incarnazioni su console, e devo dire che questa versione è senza dubbio la migliore mai realizzata. Anziché convertire semplicemente il gioco da Super Nes, la Hudson ha tratto spunto da tutti gli episodi precedentemente realizzati miscelandoli e creando la versione definitiva di questo titolo. Lo scopo principale, cioè distruggere gli amici e raccogliere i power-up è rimasto immutato dall'epoca di **Dynablast**, ma l'aggiunta dei canguri, di un mare di livelli a scrolling multidirezionale e di alcuni nemici incredibilmente possenti rendono questo gioco veramente Mega. Insomma, potrei andare avanti per ore a elogiare **Bomberman**. Il modo a quattro giocatori è assolutamente impareggiabile, il livello di difficoltà è perfettamente calibrato e il prezzo non elevatissimo lo rende ancora più interessante. Non avrà una grafica favolosa, ma **Mega Bomberman** è certamente più giocabile di molti titoli spettacolari visti in questi ultimi mesi. Il termine classico è stato usato troppo spesso nel mondo videoludico, ma **Bomberman** merita a tutti gli effetti questa definizione.

End





REVIEW MEGADRIVE

IL GRUPPO TNT!

Uccidendo alcuni nemici oppure eliminando i blocchi che si trovano nei vari livelli possono apparire una serie di utilissimi oggetti che, una volta raccolti, vengono istantaneamente utilizzati dal nostro amico bombarolo. Eccone una rapida descrizione...

BOMBA: Questo oggetto permette "solamente" di lanciare un maggior numero di bombe.



FIAMMA: Aumenta il raggio d'azione della detonazione.

PIEDE: Permette di calciare le bombe.

MANI: Serve per lanciare le bombe.

UOVO: Distruggendo le uova potrete trovare i canguri.

TRE BOMBE: Raccogliendo questo oggetto è possibile lanciare tre bombe contemporaneamente.

TUTA: Rende Bomberman invulnerabile per alcuni secondi.

TESCHIO: Raccogliendo il teschio verrete colpiti da uno dei diversi virus (rallentamento, inversione dei comandi, accelerazione che rende il personaggio quasi incontrollabile...). Evitateli o difficilmente riuscirete a sopravvivere.

OROLOGIO: Aumenta il tempo a disposizione per terminare ogni livello.

PATTINI: Servono per muoversi più velocemente.

BOMBERMAN: Aumenta le vite a disposizione; questo oggetto non è presente se si gioca contro quattro amici.

CUORE: Permette di essere colpiti due volte.

MATTONE: Il mattone è senza dubbio uno degli oggetti più utili; permette infatti di attraversare i muri presenti nei livelli.

BOMBA ROSSA: La bomba rossa è l'arma più malefica che si può trovare in Bomberman. E' infatti una bomba radiocomandata che esplode alla pressione del tasto A.

BOMBA TRASPARENTE: Raccogliendo questo oggetto è possibile passare attraverso le bombe.



COMMENTO



Bomberman è, senza dubbio, uno dei miei game preferiti. Mi ricordo ancora come fosse ieri la prima volta che vidi quel piccolo ometto bianco far saltare a suon di bombe un marasma di mostriciattoli rotondini su uno stupendo PC-Engine. Sigh! Che bei ricordi! Comunque sia, da quel fatidico giorno il caro **Bomberman** ha cominciato a far la propria comparsa, a più riprese, anche su altre console. L'unica che mancava all'appello era proprio il 16 bit Sega, ma finalmente anche per noi, cari possessori di Megadrive, è giunto il tanto agognato giorno. Non voglio dilungarmi troppo ravandovi storie sulla magnificenza della grafica o sulla perfezione del sonoro e mi limiterò a dirvi che questo titolo è un vero concentrato di azione e divertimento. L'opzione a quattro giocatori, malgrado la sua semplicità, è divertentissima e da sola giustifica l'acquisto di uno dei tanto famigerati adattatori 4-way Play. Anche il gioco in single si rivela davvero intrippante (anche se non a livello di quello multiplo): i ragazzi della Hudson sono riusciti ad inserire l'ennesima vagonata di elementi nuovi e a rendere questa versione di **Mega Bomberman** un titolo dannatamente vario e longevo. Il livello di difficoltà risulta ben calibrato e, dal terzo livello in poi, la lotta diventa veramente massiccia. In conclusione, ci troviamo di fronte ad un vero e proprio megagioco che non può assolutamente mancare nella collezione di ogni videoplayer che si rispetti! Andiam, andiam, andiamo a detonar...

Shogun



CASA PRODUTTRICE
HUDSON SOFT

GENERE
PUZZLE/AZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1/5

GRAFICA

80

▲ I fondali sono ben definiti e sono presenti un mare di tocchi grafici veramente carini
▼ Potreste rimanere delusi inizialmente

SONORO

76

▲ La musica è adatta e coinvolge il giocatore
▼ Le detonazioni avrebbero potuto essere migliori

GIOCABILITÀ

94

▲ Imbattibile. Facile da controllare e coinvolgente

LONGEVITÀ

94

▲ Il gioco in singolo è abbastanza difficile. Se avete quattro amici con cui giocare... longevità praticamente infinita

GLOBALE

93

Uno dei titoli più divertenti della storia dei videogiochi finalmente anche su Megadrive. Mitico e imperdibile



YAMATO VIDEO

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:



£.39.900



£.39.900



£.39.900

Tutte le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

DISTRIBUZIONE: POLYGRAM ITALIA srl, VIA TENCA 2, 20124 MILANO

Da compilare in stampatello barrando la casella prescelta. Inviare in busta chiusa a: Yamato srl, via Solferino 41, 20035 Lissone (Milano).

Nome e cognome

Via N° C.A.P.

Città Provincia Tel.

Inviatemi le seguenti videocassette.....

.....

.....

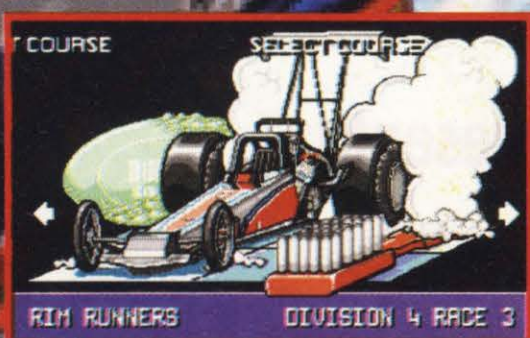
.....

☐ Pago anticipatamente l'importo totale tramite vaglia postale (allegare copia della ricevuta) + 7.000 lire quale contributo alle spese postali a mezzo assicurata convenzionale (aggiungere ulteriori 1.000 lire per ogni videocassetta richiesta in più, oltre la prima).

☐ Pagherò contrassegno al postino l'importo totale + le spese postali.

☐ Desidero ricevere il vostro catalogo generale (inserire nella busta 5.000 lire in francobolli).

Firma Firma di un genitore (per richiedere le videocassette V.M. 18)



A

lla Codemasters sono famosi perché, quando riescono a trovare la tanto agognata gallina dalle uova d'oro (vedi Dizzy), la spennano fino in fondo. Non stupitevi quindi se, a non

troppa distanza dalla prima fortunata puntata di questo videogioco ispirato alla serie di modellini, alla Codemasters abbiano deciso di sfornare subito un degno seguito. In pratica Micro Machines 2 parte da dove finiva il primo

MM, ampliando ogni aspetto del gioco. E' possibile cimentarsi in singolo (in questo caso per qualificarvi dovrete arrivare primi o secondi) o giocare con altri amici e in questo caso la questione diventa più intrigante: per vincere dovrete infatti riempire tutti i punti della vostra barra e per fare questo dovrete sbattere fuori dallo schermo i vostri avversari. Infine c'è l'opzione championship che vi vedrà schierati in due squadre da quattro, pronte a tutto pur di vincere.



Baby got a trunk o' funk...



Saltate quella pozza se non volete perdere secondi preziosi...



Le Micro Boats si danno battaglia nella vasca da bagno...

MODELLINI IN CARRIERA

Grazie al battery backup, in MM2 potrete creare la carriera di ognuno dei sedici piloti disponibili,

golarmente registrati), tanto più che in questo gioco è possibile cimentarsi non solo con le classiche



registrando le sue performance e le sue incredibili vittorie. Se poi giocate in

macchinine da corsa: sarete infatti impegnati anche a bordo di Tir, dune

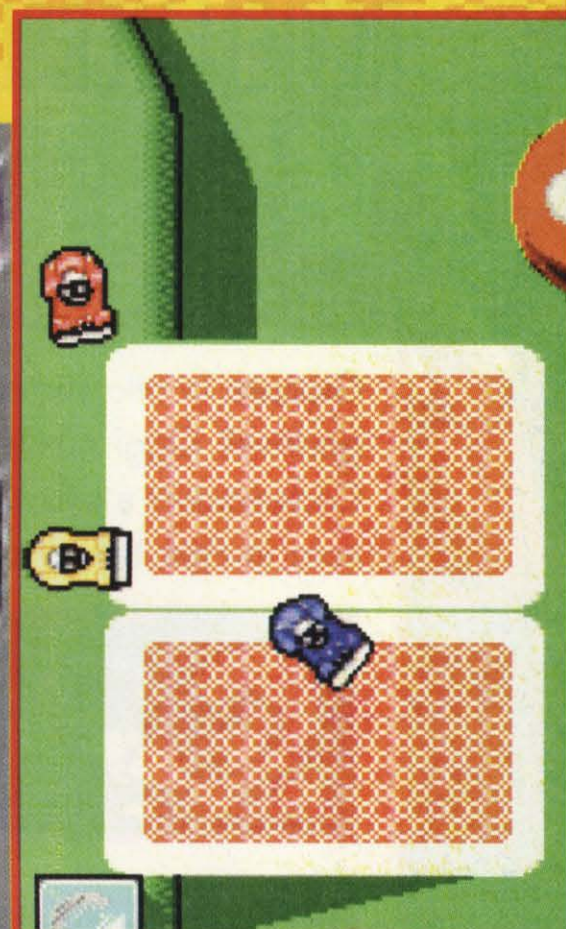


buggy, jeep, hovercraft, motoscafi ed elicotteri. Le differenze vanno

tanti potrete memorizzare i punti acquisiti e riprendere il gioco a giorni di distanza. Ci sono anche una serie di piste di allenamento in cui divertirsi a ricercare i record sul giro e sull'intera corsa (tutti dati che verranno re-

ben oltre il semplice impatto grafico: ogni tipo di veicolo ha un particolare comportamento in curva e una sua accelerazione così che dovrete cambiare il vostro modo di guidare in base al mezzo che state utilizzando.

ORIGINAL Micro Machines Tournament



COMMENTO



Era un compito veramente difficile, ma alla

Codemasters sono riusciti ugualmente a produrre un seguito decisamente più bello dell'originale. Ogni aspetto del primo **Micro Machines** è stato migliorato e ampliato: più piloti, più veicoli, più percorsi, più originalità... più tutto, insomma. Inoltre, grafica e sonoro sono ben sviluppati e supportano alla grande il divertimento di **MM2**. Se a questo aggiungiamo una giocabilità veramente esagerata e un sistema di controllo eccellente, otteniamo un titolo di altissimo livello. Cosa aspettate a correre nei negozi e a svuotare gli scaffali? Come? I soldi? Beh ragazzi, fidatevi; per questo gioco vale veramente la pena di rompere il porcellino...

LA TRANQUILLA VITA DI UNA MICRO MACHINE

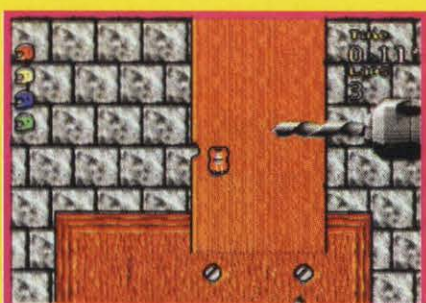
Il primo **Micro Machines** aveva delle piste molto fantasiose, ma anche piuttosto simili fra loro. In questo seguito le difficoltà sono aumentate e ogni diversa ambientazione ha degli ostacoli che vi potranno facilmente mettere in difficoltà. Eccovi un piccolo campionario di ciò in cui potrete imbattervi...



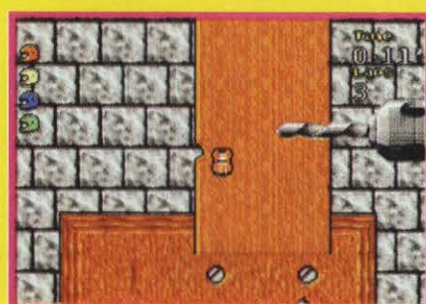
Foresta: Qui il pericolo è rappresentato dai nodi del legno che possono provarvi non pochi problemi nel caso ci passiate sopra.



chine è mai giunta prima...



Banco di lavoro: I trapani sono decisamente pericolosi, con la loro punta che avanza per poi ritirarsi. Dovete avere molto tempismo per passare indenni attraverso quest'ostacolo.



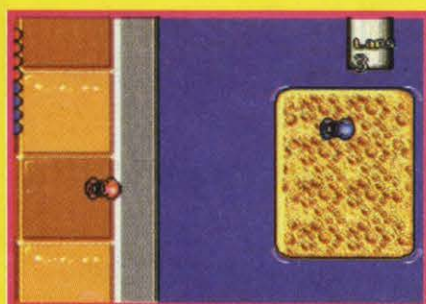
Spiaggia: I ponti di sabbia subiscono l'erosione dell'acqua e a ogni passaggio diventano sempre più stretti ed insidiosi.



Strade: Ogni volta che un concorrente attraversa un semaforo le luci cambiano, provocando ingorghi di vetture di livelli disumani.



Musica: State attenti mentre attraversate lo xilofono: le bacchette sono intente a suonare la loro melodia e non sembrano preoccupate di schiacciarvi.



Cucina: Dovrete salire su una spugna per attraversare il lavello: facile a dirsi, molto meno a farsi...



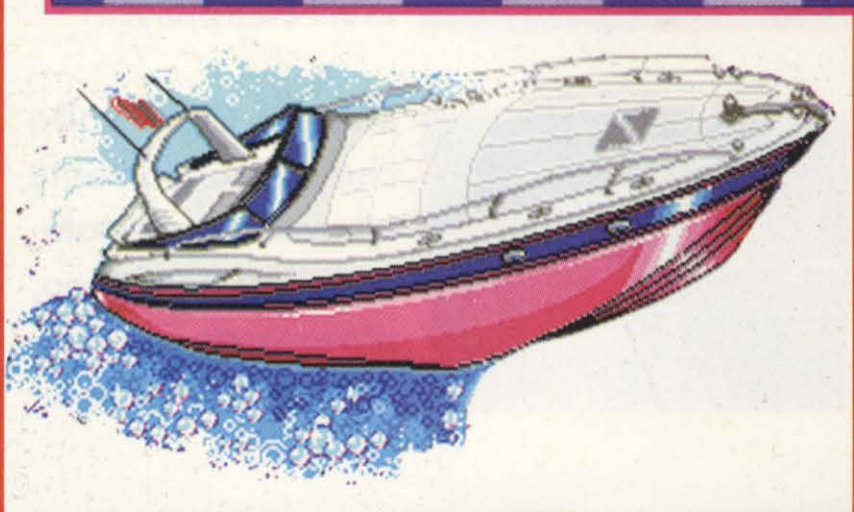
SOVRAFFOLLAMENTO

Giocare in otto contemporaneamente su un Megadrive? Oggi non è più un'utopia, grazie alla Codemasters e alla J-Cart, la cartridge già utilizzata in Pete Sampras Tennis, che incorpora l'a-

dattatore per quattro joypad. Voi direte: "Ma con quattro joypad giochiamo in



quattro! Dov'è il trucco?". Il trucco sta nel fatto che su ogni joypad si gioca in due, grazie al metodo già brillantemente sperimentato in Micro Machines su Game Gear (uno guida col joy e l'altro con i pulsanti). Cosa aspettate a recuperare altri sette amici?



Queste fottute zanzare diventano ogni anno più rompipalle... SCIAFF! Nooo, la mia Micro Machine elicottero...!

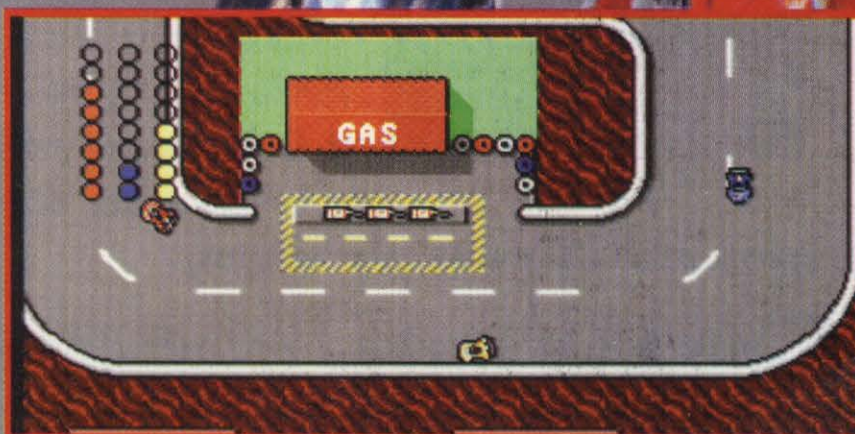
COMMENTO



I programmatori sono riusciti in un lavoro veramente mostruoso: migliorare le caratteristiche del primo MM senza intaccarne l'eccezionale giocabilità. Maggior numero di piloti, ancora più percorsi, originalità veramente a mille... Cosa potete desiderare di più? Grafica e sonoro? E infatti anche quelli sono realizzati in modo sovrappieno, con uno scrolling veramente vellutato e delle musiche di accompagnamento molto di atmosfera. Che dire poi del modo a 8 giocatori? Vabbé, giocare in due sullo stesso joypad può non essere l'apoteosi della comodità, ma il risultato è sicuramente il massimo del divertimento. Punto e basta.



Da soli è divertente, ma in quattro o, meglio, in otto il divertimento raggiunge livelli epici!



CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

GENERE
AUTOMOBILISTICO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1 / 8

GRAFICA

84

▲ Sempre molto dettagliata, con una varietà di fondali veramente devastante e uno scrolling di altissimo livello

SONORO

82

▲ Begli effetti e buone musiche: sarà un'opinione personale, ma mi ricordano molto le colonne sonore dei telefilm Starsky e Hutch

GIOCABILITÀ

93

▲ Ottima come nell'originale, ma con un'area di gioco decisamente più grande

LONGEVITÀ

93

▲ Il battery backup garantisce anche a chi gioca da solo di non annoiarsi molto facilmente. Il metodo multiplayer poi è veramente grandioso

GLOBALE

93

Hanno migliorato un gioco già incredibile. Difficilmente riuscirete ad ottenere da un altro titolo quello che vi offre Micro Machines 2

Gioca con Joe!

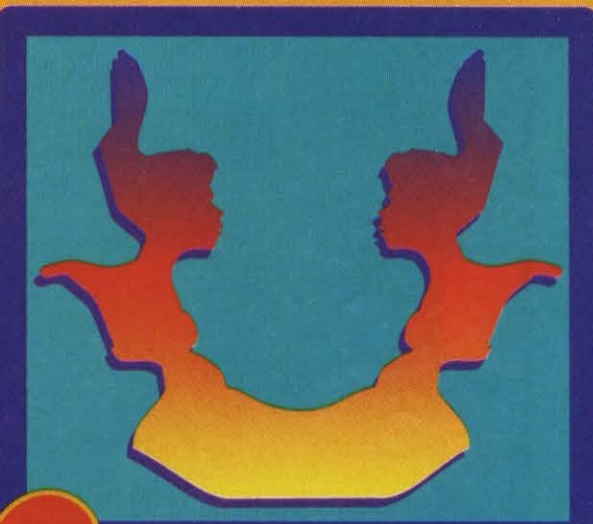
**Il meglio dei
videogiochi
e accessori.**

Nintendo

SEGA



- ✓ Cartucce perfettamente compatibili con i sistemi italiani, senza adattatore.
- ✓ Console in versione PAL, compatibili con i televisori italiani.
- ✓ Videogiochi in regola con il marchio CE per la sicurezza del giocattolo.



GIOKA JOE

Logic
3

Teknos Trading
Importazione e distribuzione video giochi

18100 Imperia - Via G. Amendola, 43
20122 Milano - Via P.L. Da Palestrina, 10



TEL 0183/29.91.91- fax 0183/29.07.72
TEL 02/670.52.65 - FAX 02/66.98.69.48

Servizio di listino automatico 24 h - Tel 0183/29.95.95



Non penso di dire un'eresia se affermo che senza la Core Design il Mega-CD avrebbe sicuramente molti meno titoli interessanti. Per proseguire la loro saga di successi, questi ragazzi terribili del mondo dei videogiochi, dopo Thunderhawk e Battlecorps ci offrono un terzo shoot 'em up 3D di ambientazione spaziale. In questo caso siete alla guida di un mezzo in grado di assumere tre forme diverse: Navetta Stellare, Turbo Elicottero e Walker. Quello che però differenzia Soulstar dai suoi predecessori sta nell'aspetto tattico che i due precedenti titoli avevano: qui abbiamo uno sparattutto puro, con la sola fase del Walker che richiede

un po' di tattica e non semplicemente riflessi pronti. Questo aspetto ha lati positivi e negativi: da una parte infatti non si raggiungono i livelli di frustrazione di Battlecorps, ma dall'altra non si prova nemmeno la stessa soddisfazione nel passare un punto particolarmente cruciale di un livello. Due titoli simili, ma al tempo stesso diversi, che hanno come comun denominatore una qualità superiore alla media, in particolar modo su Mega-CD.



E dopo Soul Star, ecco a voi R'n'B Star e Rock Star... Ahahahaaaaargh...

COMMENTO



Soulstar è un chiaro esempio di cosa si possa tirar fuori da un Mega-CD se c'è qualcuno, come quelli della Core, che ci sa lavorare. La grafica è veramente superba e lo scrolling 3D, davvero di grande effetto, ricorda da vicino il coin-op di **Galaxy Force**, anche se **Soulstar** è molto più giocabile. Cosa dire poi del sonoro? La musica orchestrale mi manda veramente in solluchero: non sentivo qualcosa di così coinvolgente dai tempi della Cavalcata delle Valchirie in **Apocalypse Now!** Gli schemi spaziali sono comunque piuttosto noiosi e la parte migliore del gioco è rappresentata dai livelli sul pianeta. In definitiva **Soulstar** non è un brutto gioco, anzi è qualcosa di diverso rispetto a **Battlecorps**, ma da qui a parlare di classico ce ne passa...



Come lava la lava, non ce n'è...

NATHAN MCREE 4EVER!

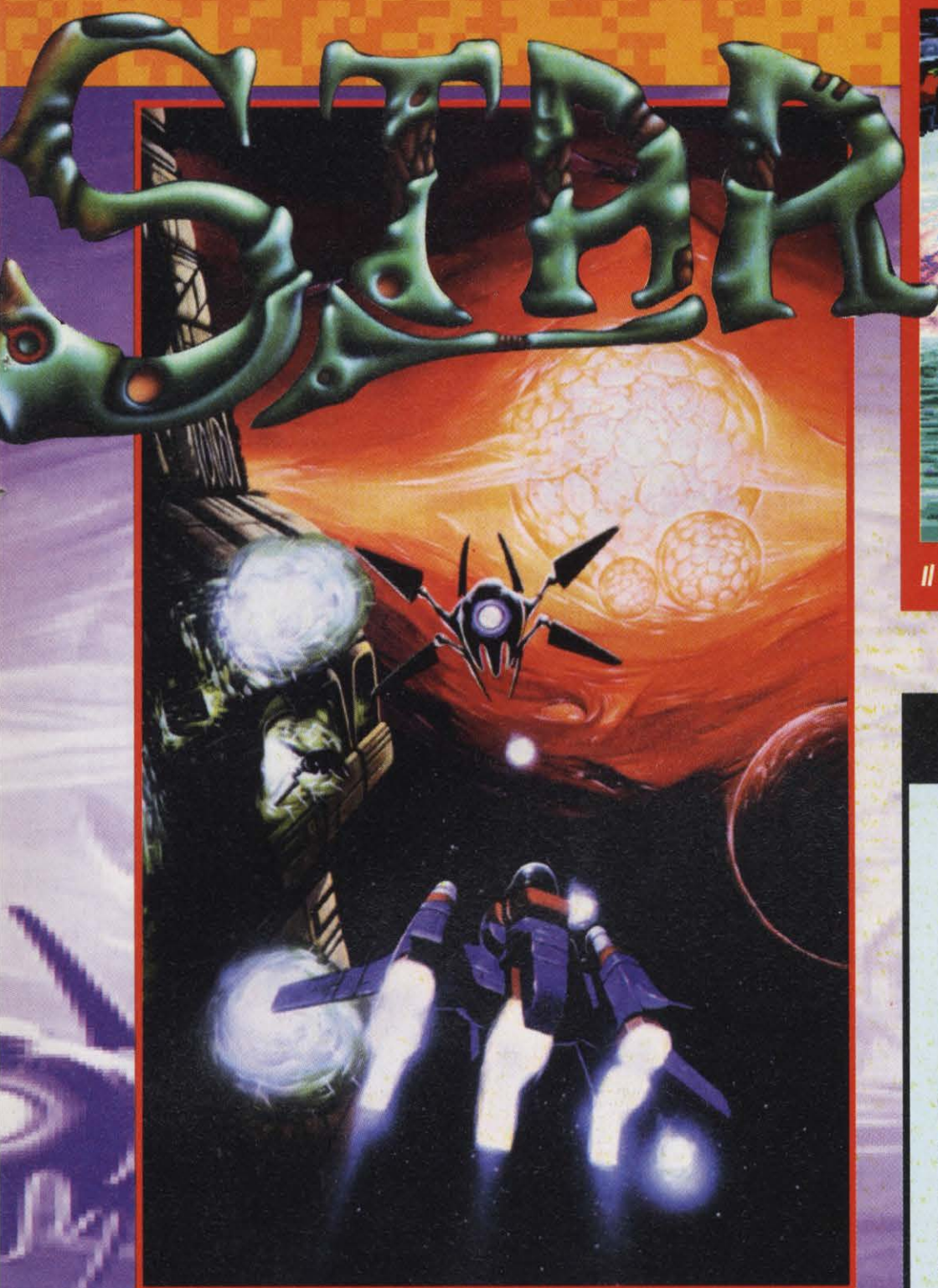
Chi è costui? Il secondo pilota della Subaru Impreza nel mondiale rally? Ebbene no, è semplicemente il mito che si è occupato dell'aspetto sonoro di Soulstar, con risultati veramente entusiasmanti. Se

escludiamo le fasi a 360° in cui non si possono prevedere i passaggi cruciali, le musiche sono studiate per seguire passo passo gli avvenimenti sullo schermo... e che razza di musica! L'orchestra genera un'atmosfera difficilmente raffrontabile in altri titoli di questo tipo: roba da Grammy!



I livelli a bordo del Walker sono davvero uno spasso...





THREE IS A MAGIC NUMBER

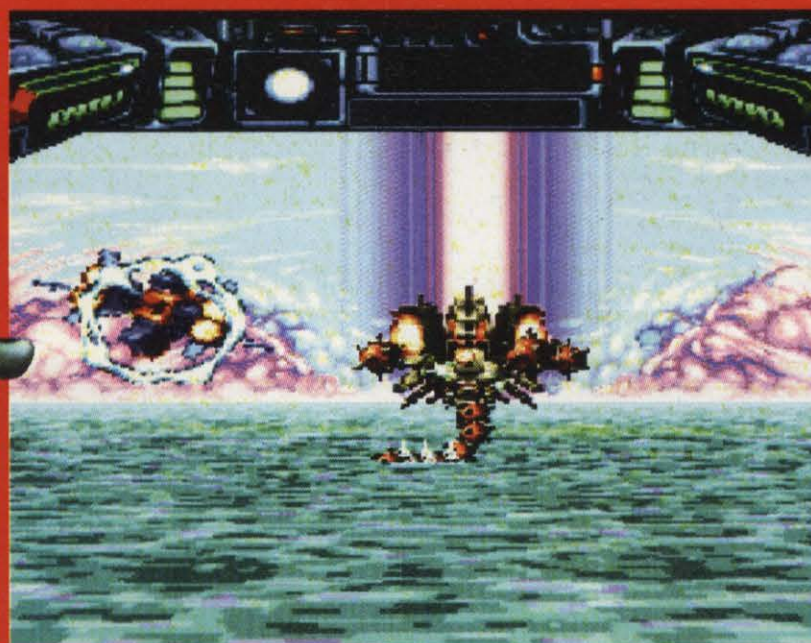
Tre, come il numero di schemi in cui è diviso ogni livello. Il primo quadro di ogni livello, quello sulla navicella spaziale, è sicuramente il più noioso e il peggio riuscito: pur con un ottimo 3D e una gra-

gliori sono gli altri due schemi: con l'elicottero vi muovete a volo radente sulla superficie del pianeta, fase sicuramente più divertente una volta che avrete preso la mano con i non facili controlli. C'è



fica notevolissima, l'azione è confusa e ci si ritrova a muoversi a caso per lo schermo sparando a quel che capita a tiro. Decisamente mi-

poi il Walker, in grado di spaziare a 360° sul pianeta, che richiede una buona dose di tattica accanto al famoso "grilletto facile".



Il nemico finale dello stage acquatico è davvero ostico...

COMMENTO



E' inevitabile paragonare **Soulstar** al gioco a cui inevitabilmente si ispira, cioè **Battlecorps**. Le fasi in elicottero e sul Walker sono particolarmente divertenti e ben realizzate, mentre lo schema spaziale, che ricorda da vicino

Galaxy Force, è piuttosto noioso e caotico. La grafica e il sonoro sono realizzati in maniera eccellente, ma mi sembra non si ottengano gli stessi risultati in termine di spettacolarità che si avevano in **Battlecorps**. Quel che conta è che **Soulstar** è decisamente giocabile, pur non essendo esente da difetti. Un gran bel gioco, ma forse vi conviene buttargli un'occhiata prima di spenderci i vostri soldi.

AZIONE DI COPPIA

SoulStar è piuttosto divertente giocato da soli, ma lo è ancora di più se provato in coppia. In questo caso uno dei due giocatori controlla i movimenti del mezzo, mentre l'altro si occupa degli armamenti. In

questo modo il gioco diventa molto meno caotico e mostra ancora di più i suoi lati positivi. Rimane solo un quesito a cui porre risposta: i due giocatori si divertono allo stesso modo? Io ho i miei seri dubbi...



CASA PRODUTTRICE

CORE DESIGN

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1/2

GRAFICA

92

▲ Bei fondali e ottimi effetti 3D

▼ I livelli nello spazio non sono raffinati come il resto del gioco

SONORO

93

▲ Un'orchestra sa perfettamente quando sottolineare le azioni di gioco più concitate

▼ A volte la musica sommerge completamente gli altri effetti

GIOCABILITÀ

87

▲ Qui in redazione facciamo letteralmente a botte pur di giocarci...

LONGEVITÀ

82

▲ La non comune difficoltà, unita ai tre diversi mezzi e ai tre gradi di gioco, fa di **Soulstar** un titolo che non vi stancherete a lungo di giocare

GLOBALE

85

Uno shoot 'em up di buon livello, che rivela però alcune pecche che non gli consentono di diventare un titolo "veramente radicale"

KICK OFF 3

EUROPEAN
Challenge

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

UN'ESCLUSIVA
**GAMETIME
DISTRIBUZIONE SRL**

VIA FOSSOLO, 38
40138 BOLOGNA
TEL: 051-393.070 r.a.
FAX: 051-345.236

- ORA CON **120** SQUADRE DI CLUB NAZIONALI ED INTERNAZIONALI!
- OPZIONE TRAINING PER IMPARARE AD UTILIZZARE CORRETTAMENTE TUTTE LE NUOVE OPZIONI DI GIOCO.
- 9 TIPI DI RUOLO SELEZIONABILI DA PORTIERE AD ATTACCANTE, DA TERZINO A CENTRO-CAMPISTA.
- OPZIONI MANAGERIALI E DI TATTICA PER COPRIRE COSI' ADDIRITTURA IL RUOLO DI ALLENATORE.
- DECINE DI TIPI DI GIOCO DIVERSI: DAL COLPO DI TESTA AL PALLONETTO, DAL TUNNEL AL DRIBBLING.
- OPZIONE DI REPLAY ISTANTANEO PER RIVEDERE LE PIU' BELLE AZIONI DI GIOCO.
- ORA PUOI GIOCARE FINO A 10 DIFFERENTI CAMPIONATI CON GIOCATORI REALI!!!

IN VENDITA DAL:
26 NOVEMBRE 1994



VIC TOKAI **ANCO**



COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

SUPER OFFERTE MEGADRIVE

FAX
051-344.906

YOUNG INDIANA JONES

Megadrive L. 97.000

LAST BATTLE

Megadrive L. 42.000

XENON 2

Megadrive L. 44.000

ALIEN 3

Megadrive EURO L. 72.000

BONANZA BROS

Megadrive EURO L. 45.000

CHAKAN

Megadrive EURO L. 42.000

GALAXY FORCE 2

Megadrive EURO L. 49.000

GYNOUG

Megadrive L. 49.000

SPEEDBALL 2

Megadrive EURO L. 49.000

RYAN GIGGS

World Champ. Soccer
Megadrive L. 69.000

DJ BOY

Megadrive EURO L. 45.000

DAVID ROBINSON

BASKETBALL

Megadrive EURO L. 52.000

LA PIU' VASTA ORGANIZZAZIONE IN ITALIA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES ED ACCESSORI.
CERCA IN QUESTA RIVISTA L'ELENCO DI TUTTI I NEGOZI **COMPUTER ONE** IN ITALIA!

FIFA SOCCER

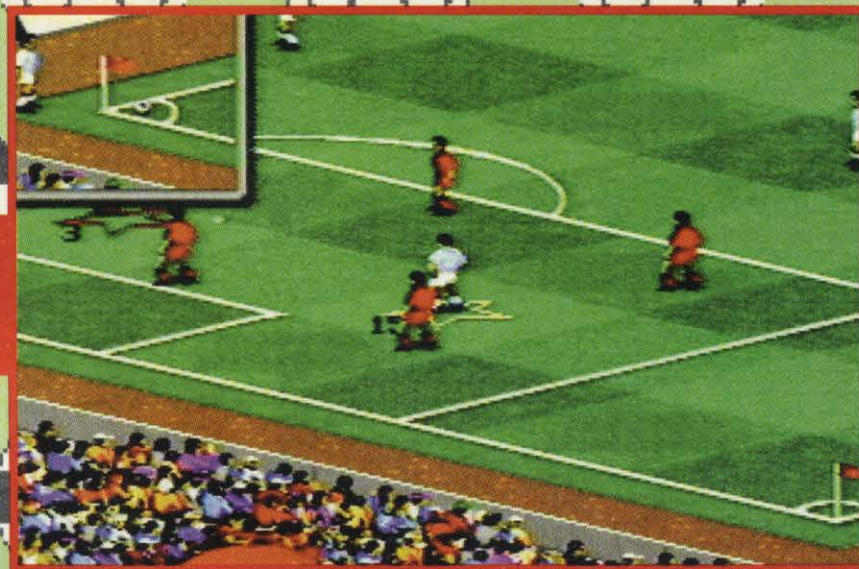
Era inevitabile! E' ormai abitudine consolidata della Electronic Arts sfornare un numero immenso di versioni diverse dello stesso prodotto. Così come era successo per i vari **John Madden Football** e **NHL Hockey**, anche **FIFA Soccer** ha subito un processo di continue aggiunte e correzioni, che hanno portato prima alla versione CD e poi a questa edizione 95 (che, con ogni probabilità, non sarà l'ultima della serie). Come nei casi sopracitati anche ora il dubbio che attanaglia le masse osannanti di questo gioco è: "Vale la pena di acquistare questa upgrade?". Di sicuro la sede canadese della EA si è data molto da fare e ha ampliato e migliorato ogni aspetto del gioco: dalla grafica ai controlli poco è rimasto invariato rispetto alla prima versione e possiamo tranquillamente affermare che la giocabilità è l'aspetto che maggiormente ha beneficiato di questi cambiamenti. Se prima i passaggi non erano la cosa più facile di questo mondo e si finiva spesso a usare il solo tasto C, ora è possibile realizzare azioni molto più elaborate e spettacolari. Anche lo scrolling è stato migliorato e il campo scivola via come se fosse (quasi) di velluto. In pratica, tralasciando anche il solo aspetto grafico, pur sempre di altissimo livello, le differenze rispetto al primo FIFA di sono... e si vede!



Ohooh, ohooh, ohoooohooooh... (sulla base di Gam Gam)



Uaaaa... E il portiere si esibisce in una miracolosa parata!



Un bel colpo di testa alla Fernando Couto da calcio d'angolo è quello che ci vuole!



Passa! E passa ti dico che sono libero!

IN MEZZO AI PALI C'E'...

Ruolo sempre molto delicato nelle simulazioni sportive è quello del portiere e devono essersene resi conto i programmatori, che hanno curato questo aspetto particolare fin nei minimi dettagli. Totalmente ridisegnato rispetto alla prima versione, il portiere è ora molto più realistico. E' in grado di eseguire movimenti più complessi in modo più fluido e anche il sistema di controllo, nel caso deciate di controllarlo di persona è decisamente più versatile. In pratica l'ideale se preferite esibirvi fra i pali invece di cercare disperatamente il gol.



E MOSCA DOV'E'?

Come si conviene a un gioco nord americano, indirizzato a un popolo di sportivi teledipendenti, tutte le schermate delle opzioni sono state ridisegnate in perfetto televisivo e, a rendere il tutto più gustoso e a soddisfare gli amanti dei numeri, sono presenti statistiche un po' per tutti i gusti. Ora l'approccio risulta molto più chiaro e immediato e si può selezionare tutto il selezionabile nel modo più semplice possibile.



IL MOVIOLORE DI CARLO SASSI

"L'ho visto, hai fatto un fallo grosso come una casa!" - "Ma non dire cavolate Bio, ti sei buttato come il tuo solito" - "Hai le prove?". Certo! Grazie all'ottimo sistema di replay potete rivedere ogni azione in più di un modo. Oltre alla classica ripetizione dell'azione potete infatti vedere la sequenza incriminata seguendo solamente un giocatore oppure dall'angolo di visuale opposto.

IL CAMPIONATO PIU' BELLO DEL MONDO

Per quanto riguarda squadre e campionati alla Electronic Arts hanno veramente fatto le cose in grande. 156 squadre di club dei paesi di più grande tradizione calcistica (Italia, Francia, Inghilterra, Germania, Brasile, Olanda... Stati Uniti!), più 58 nazionali e 6 team di All Stars, ognuna delle quali con la propria forza, espressa tramite nove attributi, e i propri giocatori anch'essi con peculiarità diverse. Ma come utilizzare tutto questo popò di formazioni? Sono presenti undici diverse competizioni, potrete infatti partecipare ai diversi campionati nazionali o alle coppe e, in caso di vittoria, accedere alla rispettiva competizione europea. Un'ultima chicca per voi: ci sono due tornei nascosti, a voi scoprire come accedervi.



Ed è goooooool! Notate l'esultanza del giocatore (Signori?) che salta, piroetta e si dimena come un idiota...

SOCCER 95

NEPPO NAPPI RULEZ

Già nella prima versione le animazioni, e più in generale l'aspetto grafico, erano il fiore all'occhiello di questo gioco. Con questa nuova cartuccia i programmatori sono riusciti



nel non facile compito di migliorarsi. I giocatori sono in grado di compiere tutta una serie di colpi e movimenti che vanno dal dribbling, alla scivolata, al colpo di testa, alla rovesciata alla Pelé (non Abedi), già presenti (e quindi ridisegnati) o totalmente nuovi. Sono state inserite poi tutta una serie di animazioni supplementari, come le diverse scene di gioia dopo il gol oppure i soliti lamenti di dolore del giocatore infortunato, il tutto per rendere ancora più spettacolari e completi tutti gli incontri. Anche la moda vuole però la sua parte e così le tenute dei giocatori sono stati ridisegnati, in base agli ultimi dettami della moda calcistica. Oh, che belllllooooo!



TORCEA GRIGIOROSSA

Gli effetti sonori durante la partita sono qualcosa di strabiliante, soprattutto considerando che non si tratta di un gioco per CD. Frasi digitalizzate e cori da stadio si sprecano per ricreare perfettamente l'atmosfera di uno stadio gremito per un grande match. Si va dai classici canti dei tifosi inglesi alle festose melodie di tamburi e strumenti vari dei tifosi brasiliani. A questo vanno aggiunte le ottime musiche di accompagnamento, sempre appropriate e di atmosfera.



GIACCHETTA NERA

E l'arbitro dov'è? Non è materialmente presente in campo ma quando fate qualcosa oltre regolamento, come delle entrate a gamba tesa sulla faccia degli avversari, appare miracolosamente dal cielo col suo bel repertorio di cartellini gialli e rossi.

SALVATAGGIO SULLA LINEA

Non si tratta della possibilità di schierare undici giocatori sulla linea di porta per salvare il risultato, ma del fatto che potete registrare la situazione del vostro campionato sulla cartuccia, per poterla poi comodamente riprendere in qualsiasi momento ne abbiate voglia.



LA CINCA LOTTERIA DEI RIGORI



Non vi bastano tutti i cambiamenti di cui vi abbiamo parlato finora? Siete proprio incontentabili! Comunque qualcos'altro c'è. Dopo i supplementari i calci di rigore (quelli che ci sono costati i Mondiali tanto per intenderci) sono stati completamente rivisti creando un nuovo sistema di gioco shootout. Rispetto alla versione originale è stato anche rivisto il sistema per quattro giocatori, che ora consente partitoni veramente galattici.



COMMENTO



So benissimo che rischio il linciaggio su pubblica piazza, ma a me il primo **Fifa Soccer** onestamente non entusiasmava più di tanto. Questa nuova versione 95 però è tutta un'altra cosa. Oltre a essere spettacolare dal punto di vista grafico e sonoro (e lo era anche l'originale), in questa upgrade l'azione di gioco è stata velocizzata, è finalmente possibile eseguire degli schemi tattici degni di nota e il sistema di controllo è stato fortunatamente migliorato. In effetti per me il problema fondamentale dell'originale **Fifa** era la banalità delle azioni che si riuscivano a tessere: alla lunga rendevano il gioco piuttosto ripetitivo. Così la longevità è salva e la giocabilità somiglia molto a quella di **Sensible Soccer**. Le animazioni meritano una particolare menzione: il livello di realismo è veramente altissimo e ogni singolo movimento è stato studiato fin nei particolari. Non c'è altro titolo del genere che da questo punto di vista possa reggere il paragone. Fortunatamente i programmatori si sono ricordati che alla EA hanno speso fior di quattrini per sviluppare un adattatore per quattro joypad e così hanno fatto uno sforzo aggiuntivo per migliorare quest'importante opzione così svalutata nel primo **Fifa**, con discreto successo. Il risultato? A me sembra quasi un altro gioco, molto più divertente e molto più intrigante. Che la partita abbia inizio!

Puck



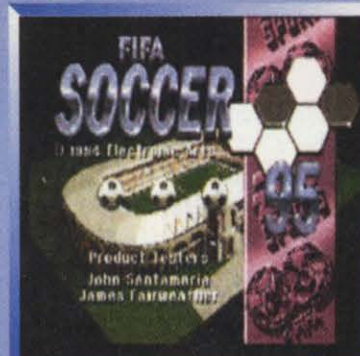
Tuffi come questo sono all'ordine del giorno in **FIFA 95**...



COMMENTO



Questa mania della Electronic Arts di sfruttare fino all'osso i propri giochi sportivi sfornando continue versioni una dietro l'altra non mi ha mai entusiasmato più di tanto. Perché dovremmo acquistare un nuovo gioco quasi identico ad un altro che possediamo già? In effetti finora negli altri titoli EA le migliorie erano sempre state marginali e a volte non raggiungevano neppure i livelli degli originali. In questo **FIFA 95** invece le differenze sono tutt'altro che trascurabili. Le animazioni, e più in generale tutta la grafica, sono più curate, lo scrolling è totalmente cambiato e la giocabilità è stata completamente rivista, così come il sistema di controllo, ora molto più immediato e semplice. Finalmente si ha l'impressione di essere davanti a un gioco completo in ogni particolare, bello da vedere, ma soprattutto divertente da giocare. Anche il sonoro è veramente spaziale e ascoltarsi i vari effetti del tifo durante la partita è uno spettacolo dentro lo spettacolo. L'ultima menzione è dedicata al modo a quattro giocatori, mal sfruttato nella prima versione ma nettamente rivalutato in questa: ora sì che potrete divertirvi in epiche sfide con gli amici! In pratica un gran bel gioco che può interessare anche a chi possiede già il primo **FIFA**.



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA

93

▲ Sprite e animazioni maggiormente curati e uno scrolling veramente da urlo

SONORO

90

▲ Un intero stadio tutto dentro il vostro Megadrive!

GIOCABILITÀ

90

▲ Sistema di controllo decisamente migliorato e azione di gioco alquanto realistica

LONGEVITÀ

90

▲ Molte competizioni diverse e una marea di formazioni fra cui scegliere
▲ Modo a quattro giocatori migliorato rispetto all'originale

GLOBALE

90

Un titolo veramente massiccio, decisamente più bello dell'originale, che promette di essere uno dei best-seller del prossimo inverno

IN EDICOLA





Per il suo secondo platform avente come protagonista la risposta del regno animale a **Rocketeer**, la Konami ha scelto il titolo di **Sparkster**. Interessante. Per il sequel di un gioco intitolato **Rocket Knight Adventures**, qualsiasi altra software house avrebbe scelto titoli esaltanti come **Rocket Returns** o **Rocket's Revenge**. Ma questa è la Konami, l'unica compagnia abbastanza potente da poter infischiarne delle convenzioni. Ad ogni modo, **Sparkster** non è un titolo buttato lì, come i lettori mnemonicamente più dotati avranno intuito; si dà infatti il caso che sia proprio il nome dell'opossum sulle cui mirabolanti imprese è imperniato il gioco. Un gioco la cui trama, prevedibile quanto la sceneggiatura di un film con Milly D'Abbraccio, vede le fetenti truppe porcine dell'Impero Devotindos usare nuovamente poteri extrasensoriali per soggiogare il pianeta Elhorn, che Sparkster aveva già salvato nel precedente episodio. E ancora una volta, il buon marsupiale deve trottare per molti livelli e distruggere le loro diaboliche macchine. Anziché segnare il passo, però, la Konami ha operato una bella revisione sul concetto di **Rocket Knight** attraverso una struttura di gioco del tutto nuova e l'aggiunta di nuovi poteri, creando così un sequel con la sua bella quantità di sorprese. Sicuramente più sorprese che in un film con la D'Abbraccio...

L'IMPORTANZA DI CHIAMARSI "BOSS"



Di solito nei giochi della Konami ci sono più boss che nel Mezzogiorno, ma **Sparkster** ne ha... anche di più: due o tre per livello, seminati lungo ciascuno degli otto mondi. Fortunatamente, essi danno spesso luogo ai momenti più memorabili del gioco, con astuti schemi d'attacco e altrettanto scaltre mosse difensive.

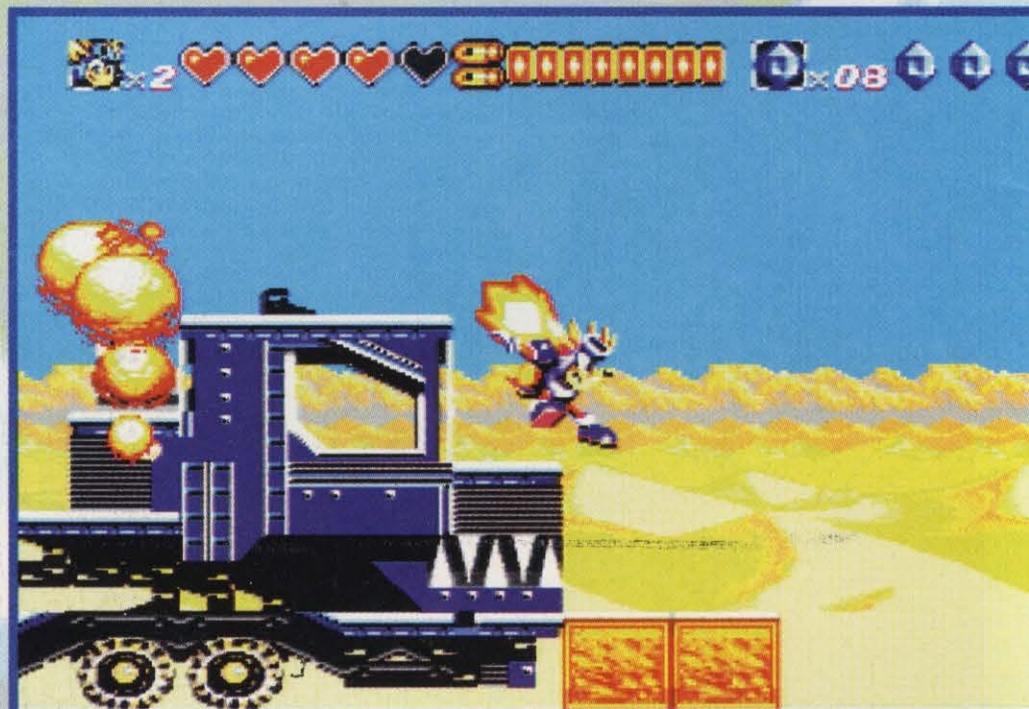


SPA

ROCKET K

LA RUOTA DELLA FORTUNA

Le strutture piattaforma del gioco sono costellate di gemme blu e gemme rosse. Raccoglierne il più possibile è una linea di condotta assennata, poiché ogni dieci gemme raccolte, Sparkster attiva la sua ruota dei bonus. Quando questa avrà finito di girare, vedrete un oggetto scelto a caso piombare sulla testa dell'opossum: potrebbe trattarsi di cibo, energia extra, armi più potenti o, meglio ancora, vite extra!



SPARKSTER

NIGHT ADVENTURES

2



AEROPOSSUM

Il jet-pack è la sorgente degli straordinari poteri di Sparkster, nonché la chiave della giocabilità del platform stesso. La potenza disponibile è indicata da una striscia sulla barra delle informazioni; se è illuminata, significa che Sparkster è pronto a decollare, e più a lungo la lasciate, più potente sarà la spinta. A diffe-



renza del primo gioco, in **Sparkster** la barra raggiunge automaticamente l'indice di massima potenza, sicché l'azione risulta più veloce. Se non viene selezionata alcuna direzione quando il jet-pack viene attivato, l'opossum esegue una capriola da fermo. In ambedue i casi, comunque, è immune agli assalti del nemico.



IL PALINSESTO DI SPARKSTER

Ecco alcune delle nuove malefiche invenzioni che i nemici porcini di Sparkster hanno installato lungo il suo percorso al fine di scoraggiarne l'avanzata. Tsk! Tsk! Non sanno con chi hanno a che fare, quei potenziali prosciutti!

• ROMPICAPO BLOCCHETTOSI

Nei livelli a tema egizio, alcuni itinerari portano a stanze-trabocchetto da cui non è facile uscire. Quella che vedete nella foto contiene un gruppo di blocchi pericolanti "a là **Breakout**".



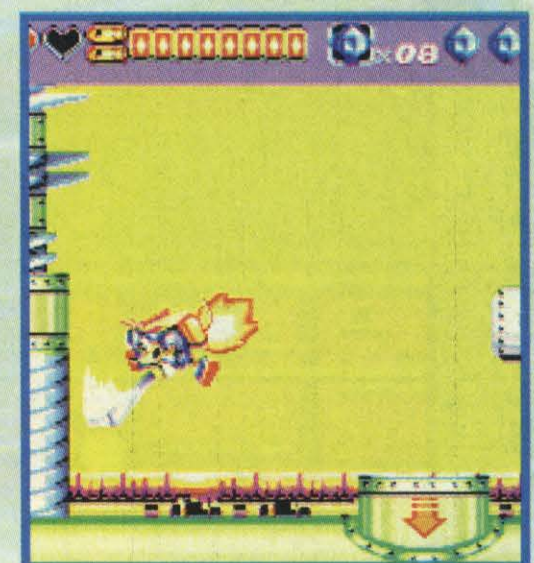
• CILINDRI

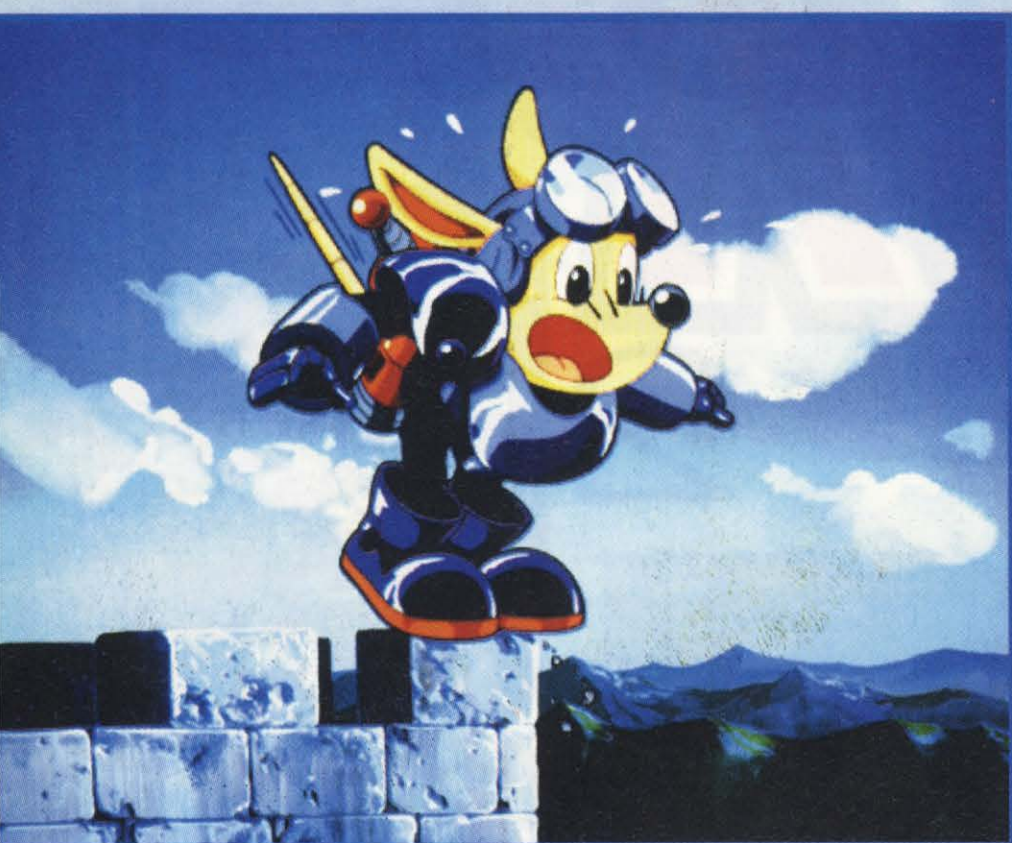
Per uscire dalle stanze-trabocchetto dei primi mondi occorre svitare alcuni cilindri rotanti. Ce ne sono parecchi tipi differenti.



• MONOROTAIE

Usando la coda, Sparkster viaggia sulle rotaie togliendo di mezzo i carrelli contenenti le guardie porcine di Re Gedol. Le rotaie figurano anche in una vasta porzione del secondo stage.





OGGI QUI, DOMANI LÀ

La struttura dei livelli di **Sparkster** è molto differente da quella (rigida) di **Rocket Knight** come anche di molti altri platform. Come in **Sonic 3**, infatti, si possono attraversare i livelli scegliendo un itinerario piuttosto che un altro. Nel primo livello, ad esempio, è possibile evitare alcuni dei boss sulle caldaie a favore di quelli sui nastri da trasporto. Un altro esempio della non-linearità della struttura di gioco di **Sparkster** è il secondo stage: uno sconcertante labirinto situato in una piramide, con alcuni percorsi ingannevoli e "bonus room".



COMMENTO



Ero mancato all'appuntamento con il primo **Rocket Knight** e quando finalmente l'ho visto non se sono rimasto tanto colpito. Sì certo, era graficamente pregevole e questo è quello, ma la sua struttura di gioco era un po' troppo convenzionale per i miei gusti e quindi non ha lasciato un'impronta indelebile nei miei ricordi. Questo pimpante seguito, invece, presenta migliorie a sufficienza per soddisfare anche un tipo schizzinoso come me. I livelli sono immensi e possono essere affrontati in molteplici modi, e il jet-pack è più facile da usare rispetto a quello che l'eroico opossum aveva nella sua prima avventura, rendendo il gioco assai più fluido e veloce. Questi perfezionamenti, uniti alla messe di nuovi boss e nuove icone presente nel gioco, fanno di **Sparkster** un sequel di gran lunga più attraente e giocabile del gioco originario nonché di tutti gli altri platform attualmente in circolazione. E' raro che un "numero due" sia superiore al "numero uno", ma **Sparkster** lo è. Siamo insomma di fronte all'equivalente videoludico di film come **Aliens** e **Terminator 2**. Una vera rarità.



COMMENTO



L'unica ragione per non voler acquistare **Sparkster** sarebbe quella di averne le scatole piene dei platform e di avvertire un senso di nausea solo alla vista di un esponente di questo genere. In caso contrario dovrete fiondarvi subito a comprarlo, perché è uno dei migliori esempi di gioco piattaforma, e sebbene non offra mai sorprese strabilianti, regala vagonate di stimoli, divertimento e gratificazioni. La qualità della grafica è variabile: da molto buona a sublime. La struttura di gioco è assolutamente inedita e la libertà di scegliere l'itinerario rende **Sparkster** un'esperienza videoludica molto più dinamica di **Rocket Knight**. Ma le ciliegine sulla torta sono i boss: più duri e terrificanti di quelli di **Earthworm Jim**. Lo scontro con la mastodontica bestiaccia alla fine del secondo stage rappresenta uno dei momenti più angoscianti nella storia recente dei platform. Decisamente un prodotto di qualità, come un completo di Armani o una Rolls Royce.



CASA PRODUTTRICE

KONAMI

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

90

▲ Lo sprite di Sparkster è più che mai in splendida forma e la varietà nella grafica di ciascun livello è costante

SONORO

86

▲ Effetti favolosi e trascinanti musiche marziali
▼ I suoni vengono usati in maniera piuttosto scontata e tendono a scomparire nell'azione

GIOCABILITÀ

90

▲ Molto più difficile di **Rocket Knight**, forse anche troppo. Comunque sono disponibili fino a quattro "continue"

LONGEVITÀ

91

▲ Il punto di forza di **Sparkster 2**. Ci vuole un po' di tempo per dominarlo, ma è ricco di elementi ingegnosi e originali

GLOBALE

91

Sparkster 2 è la cosa migliore su cui ci stiamo cimentando attualmente in redazione, e conferma che la Konami è sempre la migliore.



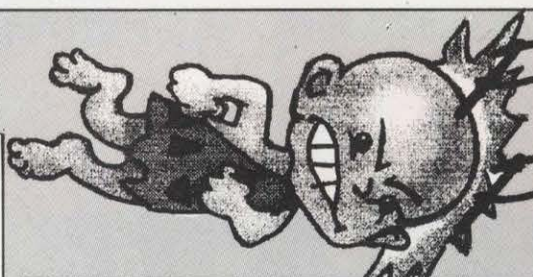
flycom s.r.l.

Orario: dalle 14 alle 19.30

Mega Drive

Vendita per corrispondenza
Tel. 039 - 6082088

Tutti i prezzi sono iva compresa



**PREZZI
PAZZI!**

Game Gear

| | |
|---------------------------|-----------|
| CONSOLE MD.2 + JOIPAD | £219.000 |
| CONSOLE MD.2+GIOCO | £239.000 |
| JOIPAD 6 TASTI FIGHTER-1 | £. 35.000 |
| JOIPAD 6 TASTI >3+3 | £. 29.000 |
| JOISTIC 6 TASTI FIGHTER 5 | £. 75.000 |

| | |
|-------------------------|-----------|
| ALADDIN | £. 69.000 |
| ALIEN 3 | £. 46.000 |
| ALISA DRAGON | £. 36.000 |
| ANDRE AGASSI TENNIS | £. 36.000 |
| ANOTHER WORLD | £. 46.000 |
| ART OF FIGHTING | £. 79.000 |
| BATMAN RETURNS | £. 46.000 |
| BLADES VENEGANCE | £. 46.000 |
| CAPTAIN AMERICA | £. 46.000 |
| CHAKAN | £. 39.000 |
| CHIKI CHIKI BOYS | £. 46.000 |
| COSMIC SPACEHEAD | £. 39.000 |
| D.J-BOY | £. 36.000 |
| DAVID ROBINSON BASKET | £. 46.000 |
| DRAGON alias BRUCE LEE | >Telefona |
| EARTH WORM JIM | >Telefona |
| ETERNAL CHAMPIONS | £. 79.000 |
| FIFA INTERNAT. SOCCER 2 | >Telefona |
| FIFA SOCCER | £. 89.000 |
| FLINTSTONE | £. 39.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | £. 46.000 |
| GUNSTAR HEROES | £. 69.000 |
| HAED DRIVING | £. 39.000 |
| INTERNATIONAL RUGBY | £. 46.000 |
| JAMES BOND 007 | £. 39.000 |
| JUNGLE BOOK | £109.000 |
| KID CHAMALEON | £. 46.000 |
| LHX ATTAC CHOPPER | £. 42.000 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE | £. 46.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | £113.000 |
| MUTANT LEAGUE HOCKEY | £. 49.000 |
| RITORNO AL FUTURO 3 | £. 39.000 |
| ROBOCOP vs TERMINATOR | £. 59.000 |
| SHAQ-FU | >Telefona |
| SIMPSONS | £. 39.000 |
| SONIC & KNUCKLES | >Telefona |
| SPLATTERHOUSE 2 | £. 36.000 |
| SUPER STREET FIGHTER | £139.000 |
| TALESPIN | £. 39.000 |
| TAZMANIA 2 | £105.000 |
| TERMINATOR | £. 36.000 |
| TERMINATOR 2 | £. 46.000 |
| THE LION KING | >Telefona |
| TWO CRUDE DUDE | £. 39.000 |
| URBAN STRIKE | £109.000 |
| WONDERBOY in M.W. | £. 39.000 |

| | | | |
|-------------------|---------|-----------------|--------|
| MD*TAZMANIA | 39.000 | MD*WWF R.RUMBLE | 59.000 |
| MD*MICKEY&DONAL | 59.000 | MD*MAZING WARS | 44.000 |
| MD*NBA JAM | 59.000 | MD*SONIC 3 | 79.000 |
| MD*VIRTUA RACING | 109.000 | MD*S.MONACO GP2 | 39.000 |
| MD*STREET FIGHT.2 | 79.000 | MD*HOLIF.BOXING | 26.000 |
| MD*ROKET KNIGHT | 49.000 | MD*UNIVERS.SOLD | 32.000 |
| MD*STREET RAGE 3 | 79.000 | MD*MORTAL KOMB | 59.000 |
| MD*EA NHL HOCKEY | 36.000 | MD*CAPT.PLANET | 36.000 |

| | | | |
|-----------------------|------------|-----------------------|------------|
| *PREZZI PAZZI* | *** | *PREZZI PAZZI* | *** |
| GG*STREET RAGE 2 | 39.000 | MS*WORLD G.PRIX | 29.000 |
| GG*NBA JAM | 49.000 | MS*TERMINATOR | 32.000 |
| GG*DONALD DUCK 2 | 39.000 | MS*PR.DF PERSIA | 34.000 |
| GG*MORTAL KOMB. | 49.000 | MS*SIMPSONS | 34.000 |
| GG*GP-RIDERS | 39.000 | MS*WONDERBOY | 29.000 |

Altri titoli a richiesta. Tutta la merce e'
ORIGINALE. Offerte pazzе anche per
GAMEBOY e SUPER NINTENDO

| | |
|------------------------|-----------|
| GAME GEAR + 4 GIOCHI | £219.000 |
| LENTE (2X200) | £. 29.000 |
| MASTERGEAR SYSTEM CONV | £. 29.000 |
| ALIMENTATORE | £. 18.000 |
| GAME GEAR + GIOCO | £185.000 |

| | |
|-------------------|-----------|
| BATMAN RETURNS | £. 42.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | £. 42.000 |
| SONIC 2 | £. 52.000 |
| STREET OF RAGE | £. 42.000 |

NOVITA' IN ARRIVO

TELEFONA > TELEFONA >> TELEFONA

| | |
|-------------------------------|-----------|
| GIOCHI MASTER SYSTEM | ITALIANI |
| ALTERED THE BEST | £. 29.000 |
| BUGGY RUN | £. 39.000 |
| CALIFORNIA GAMES 2 | £. 37.000 |
| CHAMPIONS OF EUROPE | £. 37.000 |
| CHASE HQ. | £. 29.000 |
| CHUCK ROCK 2 | £. 45.000 |
| COOL SPOT | £. 39.000 |
| DESERT STRIKE | £. 39.000 |
| DR.ROBOTNIK | £. 39.000 |
| DRACULA | £. 37.000 |
| FLASH | £. 37.000 |
| GHOULS E GHOST | £. 29.000 |
| GOLDEN AXE | £. 29.000 |
| INDIANA JONES | £. 37.000 |
| JAMES BOND 007 | £. 29.000 |
| JURASSIC PARK | £. 49.000 |
| MASTER OF COMBAT | £. 39.000 |
| MASTER OF DARKNESS | £. 25.000 |
| MERCS | £. 25.000 |
| MOONWALKER | £. 29.000 |
| MS.PACMAN | £. 37.000 |
| OTTIFANT | £. 29.000 |
| OUTRUN EUROPA | £. 29.000 |
| PACMANIA | £. 32.500 |
| PIT-FIGHTER | £. 37.000 |
| PREDATOR 2 | £. 29.000 |
| RENEGADE | £. 29.000 |
| RITORNO AL FUTURO 3 | £. 37.000 |
| RUNNING BATTLE | £. 25.000 |
| SHADOW DANCER | £. 32.500 |
| SHINOBY | £. 32.500 |
| SONIC | £. 29.000 |
| SPIDERMAN | £. 29.000 |
| SUPER MONACO GP.2 | £. 37.000 |
| SUPERMAN | £. 37.000 |
| Tanti Altri Titoli in Offerta | Speciale |

ECCEZIONALE! DOPO IL PRIMO ACQUISTO, POTRAI USUFRUIRE DI UNO SCONTO IN PIU'

SEGA

SEGA

SEGA

SEGA



DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI, CONSOLE, ACCESSORI

**Vendita all'ingrosso
riservata ai Rivenditori.
Disponibilità immediata
di oltre 5.000 articoli in**

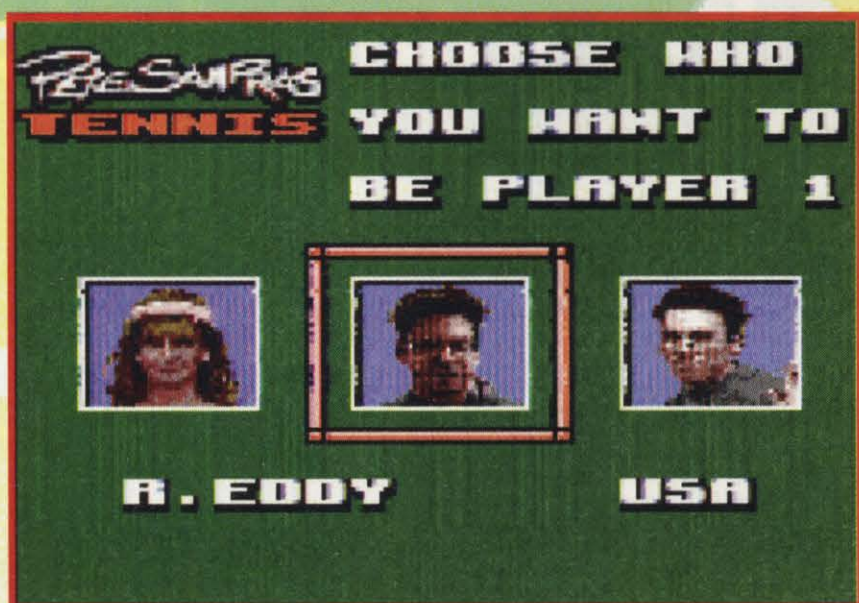
" PRONTA CONSEGNA "

Contattaci, non rimarrai deluso...

TEL. 06/53.51.02 FAX 06/58.20.14.65 ROMA

Pete Sampras TENNIS

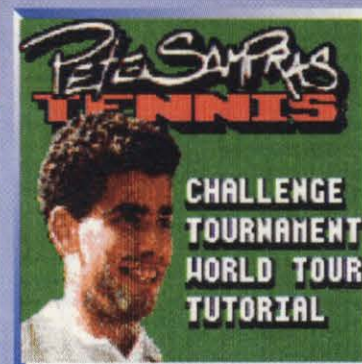
Il bel faccione americano di Pete Sampras, dopo esser brillantemente atterrato sul Megadrive, fa la propria gloriosa apparizione anche sul portatile di casa Sega. **PST** è una conversione piuttosto rigorosa della controparte a 16 bit e ripropone le caratteristiche dell'originale anche sul Game Gear. Tutti i colpi classici sono qui presenti: potrete così vedere i vostri atleti eseguire brillanti volée, schiacciate poderose e devastanti accelerazioni di dritto. Dopo aver selezionato il vostro giocatore fra i trenta disponibili potete poi decidere se cimentarvi in un singolo match, in un torneo oppure partire a girare il mondo con il circuito internazionale. In più potrete fare pratica con una sorta di "lezione di tennis" che vi verrà offerta dal computer. Il tocco di classe di questo gioco è però il modo a due giocatori. Ebbene sì, il sistema sperimentato dalla Codemasters sulla versione portatile di **Micro Machines** e su quella Megadrive di **Micro Machines 2** è stata utilizzata anche qui. Per chi non conoscesse questo simpatico ritrovato dovete sapere che un giocatore utilizza la classica croce direzionale, mentre l'altro i tasti. In particolare in questo gioco i tennisti si muovono da soli verso la palla e voi dovete solamente effettuare, nel momento giusto, il tipo di colpo che volete eseguire. A prima vista può sembrare scomodo, ma in realtà è una grandissima genialata...



COMMENTO



Non c'è che dire: la Codemasters sta facendo del Game Gear il proprio dominio personale. Dopo **Micro Machines**, infatti, **Pete Sampras** è un altro grande titolo dalla casa d'oltremania. Se escludiamo il fatto che il sistema a due giocatori in questo caso non è poi il massimo della vita, **PST** è veramente bello. Oltre ad avere una veste grafica davvero accattivante, possiede una giocabilità enorme e vi garantirà ore ed ore di divertentissime partite. Complimenti vivissimi... e speriamo che alla Code sfornino presto un altro gioco di questo livello.



CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA

91

▲ Una conversione pressoché perfetta di quella Megadrive

SONORO

76

▼ Se escludiamo il "picche-pacche" della pallina e gli applausi del pubblico, il sonoro è quasi tutta fuffa

GIOCABILITÀ

90

▲ Resta immutato il divertimento della versione a 16 bit
▼ Il modo a due giocatori su un solo Game Gear non ha dato grandi risultati stavolta

LONGEVITÀ

92

▲ 30 giocatori diversi e tre modi di gioco. Non vi stancherete presto di tirare colpi alla pallina

GLOBALE

91

Una stupenda simulazione tennistica per Game Gear. Divertente e accattivante: uno di quei prodotti che si vorrebbe vedere più spesso

MORTAL KOMBAT II



A volte, nella grande famiglia Sega le cose vanno un po' ingiustamente. Il componente più stagionato del gruppo, il buon vecchio Master System, viene spesso a trovarsi senza un gioco con cui trastullarsi perché il Megadrive, che è più bello, più dotato ma soprattutto più popolare di lui, conquista le simpatie di tutte le case produttrici di software e quindi si cucca come niente tutto il loro bendidio, senza lasciare neanche un bit al fratello minore. Fortuna che ogni tanto c'è qualcuno che non fa discriminazioni e sa riconoscere il valore storico di una console quale il Master System. Come Shao Kahn, che ha invitato il glorioso 8-bit a fare da teatro a una versione più modesta, ma ugualmente avvincente, del torneo di Mortal Kombat II, un tempo appannaggio esclusivo del Megadrive. Purtroppo, quattro dei dodici concorrenti originali hanno disertato, ma i rimanenti otto sono ben disposti a combattere per una seconda volta fino all'ultimo sangue!



COMMENTO



Quando hanno accettato di convertire **Mortal Kombat II** sul Master System, quelli della Probe si sono presi una bella gatta da pelare, ma fortunatamente (tanto per loro quanto per i destinatari della loro opera) hanno fatto un ottimo lavoro. Benché non regga certe intensificazioni nelle attività dei combattenti (i rallentamenti si sprecano) la versione systemistica (er...) di **MK II** è, sotto qualsiasi altro aspetto (grafica, animazioni, effetti sonori, numero di mosse...), praticamente identica a quella per il Game Gear. Comunque, a prescindere dalle affinità con questa o quella versione, **Mortal Kombat II** è senz'altro uno dei migliori titoli di quest'anno per la console a 8-bit della Sega.

MORTAL KOMBAT II

CASA PRODUTTRICE

ACCLAIM

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1 / 2

GRAFICA

90

▲ I personaggi sono dettagliati come nelle versioni a bittaggio superiore...
▼ ... ma si muovono meno velocemente

SONORO

75

▲ Le musiche e le botte sono quelle originali
▼ ... ma l'impianto sonoro del Master System le svalorza

GIOCABILITÀ

79

▼ Spaventosamente lento e piatto...
▲ ...ma ugualmente esaltante, con otto accattivanti personaggi e un fottio di mosse da imparare

LONGEVITÀ

82

▼ Non è privo di difetti
▲ ... ma resta comunque un titolo fondamentale per i "sistemisti" col pallino del picchiaduro

GLOBALE

80

La versione a 8-bit di **MK II** è esteticamente ambiziosa e imponente, ma "viaggia" ad una velocità imbarazzante. Avete fretta?

WALL STREET

SI VENDE...

VENDO i seguenti giochi per Mega-drive: **Eternal Champions** (USA, £ 75.000), **Sensible Soccer** (£ 65.000), **F1** (£ 50.000), **Ranger X** (£ 45.000), **FIFA Soccer** (£ 70.000), **Chelnov Atomic Runner** (£ 22.000), **Street Fighter II SCE** (£ 70.000), **Kid Chameleon** (£ 20.000), **Road Rash** (£ 20.000). **VENDO** inoltre per Mega-CD: **Dracula Unleashed** (USA, £ 70.000), **Battlecorps** (EURO, £ 82.000), **Cobra Command** (EURO, £ 82.000), **Sol Feace** (EURO, £ 15.000).
- MARCO BARBERO, Tel. 0173/979366

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive (solo per Milano e paesi limitrofi): **Sensible Soccer** (£ 70.000), **Jungle Strike** (£ 70.000), **Ryan Giggs** (£ 70.000), **Sub-Terrania** (£ 95.000), **Lethal Enforcers** (completo, £ 130.000 trattabili), **Olympic Games**; tutte in ottime condizioni.
- GIOVANNI ORIANI, Via Camelle 11, 20095 Cusano Milanino (MI), Tel. 02/6133824 (dalle 19.30 alle 21.00)

VENDO console Megadrive con i seguenti giochi: **Aladdin**, **Another World**, **Side Pocket**, **World of Illusion**, **Quackshot**, **Sonic 1**, **Ryan Giggs**, **Dungeons & Dragons**, **Alisia Dragon**, **Sub-Terrania**, un convertitore Euro-Japan e un joypad con Turbo; il tutto perfettamente funzionante e da me valutato a £ 950.000 (naturalmente il prezzo è da concordare). Oltre a questo ci sono in regalo più di 35 riviste di videogiochi (Mega Console, Consolemania e Game Power). Per ulteriori informazioni rivolgersi a:
- ROSARIO FOLLONE, Via Enrico Toti 6, 90020 Castellana Sicula (PA), Tel. 0921/562424

VENDO per Megadrive i giochi **Street Fighter II SCE** (£ 85.000 trattabili) e **Streets of Rage II** (£ 70.000 trattabili).
- MORENO ALESTRA, Via Dante 49, 20032 Cormanico (MI), Tel. 02/66300792

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: **Mortal Kombat** (£ 60.000), **Ex-Ranza** (£ 70.000) e **Turtles** (£ 50.000).
- DANIELE BONELLI, Via Prati 3, 18019 Vallecrosia (IM), Tel.

0184/293551
(dalle 20 alle 22)

VENDO per Mega-drive le seguenti cartucce (tutte in ottimo stato): **NBA Jam**, **Jungle Strike**, **Streets of Rage 2**, **Sonic**, **Street Fighter II SCE**, tutte a £ 300.000 trattabili.
- MICHELE SCHENETTI, Piazza Dante 8/26, 19125 La Spezia, Tel. 0187/515243 (ore pasti)

VENDO a £ 300.000 **Commodore 64** con 2 joystick e 60 giochi + **Atari 2600** con 2 joystick e 7 giochi. Inoltre vendo circa 80 riviste di videogiochi.
- MANUEL, Tel. 0445/490434

VENDO Atari Lynx + 9 giochi (**Shadow of the Beast**, **Warbirds**, **Batman Returns** etc. etc.) + **alimentatore + borsa per il trasporto**; il tutto a £ 150.000 trattabili. Massima serietà. Tutto in ottimo stato. Per informazioni rivolgersi a:
- MATTEO MASI, Via Giacomo Ulivi 32/7, 91100 Modena, Tel. 059/332966 (ore pasti)

VENDO console Megadrive con presa Scart + **2 joypad** (uno con 6 pulsanti) + **2 giochi** a £ 250.000.
- CIRO LEX, Via E. Rossi 14, 20143 Milano, Tel. 02/819536 (ore pasti)

VENDO per Megadrive **Streets of Rage 2** a £ 80.000 o lo scambio con **NHLPA Hockey '94** oppure **NHLPA Hockey '93**.
- ANGELO ARCIERI, Via Buonarroti 8, 85100 Patenza, Tel. 0971/22670

VENDO per Megadrive i seguenti titoli: **Street Fighter II Plus** (£ 65.000), **Streets of Rage II** (£ 60.000), **Sonic**, **Sonic II**, **Mystic Defender** (£ 50.000, in gruppo), **Aladdin** (£ 55.000). Tutte le cartucce sono europee. Sono disposto a scambiare il tutto (singolarmente o più cartucce) con: **Streets of Rage III**, **Sonic 3**, **Sub-Terrania**, **Virtua Racing**.
- MASSIMILIANO BORRELLO, Via Verdi 4, Albiate (MI), Tel. 0362/932650 (ore serali)

VENDO varie cartucce per Game Gear a £ 30.000 ciascuna. Inoltre vendo per Super Nintendo la cartuccia **Super Krusty Fun House** a £ 40.000.
- DAMIANO, Tel. 0377/570073

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: **Virtua Racing**, **Sonic 3**, **Landstalker**, **Sensible Soccer**, **Ranger X**, **Street Fighter II**. Prezzi a partire da £ 60.000. Per informazioni rivolgersi a:
- MARKO CARME, Via Pogdora 34, 19122 La Spezia, Tel. 0187/20114

VENDO console **Master System 2 + 1 pad + pistola Light Phaser + 1 gioco in memoria** (**Alex Kidd in Miracle World**) + **Rescue Mission** (per pistola) + **9 giochi** (**Afterburner**, **The Ninja**, **Shinobi**, **Running Battle**, **Ghostbusters**, **G-Loc**, **Asterix**, **Strider 2**, **Mortal Kombat**) a £ 270.000. Posso, eventualmente, vendere i giochi a parte.
- DIEGO CARDINALI, Via Nino Bixio 18, 60025 Falconara (AN), Tel. 071/910020 (dalle 19 in poi)

VENDO per Megadrive le seguenti cartucce a £ 40.000 ciascuna: **Shadow of the Beast**, **Toki**, **Alex Kidd**, **Wonderboy III: Monster Lair**, **Chuck Rock**.
- ALESSIO LAUDADIO, Via Apollonio 27, 38100 Trento, Tel. 0461/911982 (ore pasti)

VENDO in blocco 3 cartucce per Megadrive a £ 100.000. I giochi sono: **Alisia Dragon**, **Dungeons & Dragons** e **Side Pocket**. Posso anche cambiarli tutti e tre con un gioco molto recente. Per ulteriori informazioni rivolgersi a:
- ROSARIO FOLLONE, Via Enrico Toti 6, 90020 Castellana Sicula (PA), Tel. 0921/562424 (dalle 19 in poi)

VENDO Mega-CD giapponese con alimentatore e 7 giochi fra cui **Sonic-CD**, **Silpheed** e **Final Fight**, in blocco o separati. Inoltre vendo i seguenti giochi per Megadrive: **Hellfire**, **Thunder Force 2**, **Shining in the Darkness**, tutti in ottimo stato, a £ 50.000 trattabili.
- MATTEO CIFELLI, Via Capocelatro 30, 20148 Milano, Tel. 02/40092611

VENDO console Megadrive giapponese + **Thunderforce 3** + 6 gio-

chi opzionali +
Mega-CD con
Road Blaster FX

e **Afterburner 3 + Dragon's Lair**, **CDX**, **Silpheed** (JAP) opzionali.

Tutto ciò separatamente o in blocco a prezzi spaziali!!! Rivolgersi a:

- PAOLO o RAFFAELE, Tel. 02/48701444

VENDO Game Gear + TV Tuner + 3 giochi (**Sonic**, **Paperino**, **Topolino**) a £ 300.000 trattabili.

- DANIELE, Tel. 0522/672811 (ore pasti)

...SI SCAMBIA...

SCAMBIO per Megadrive i giochi **World of Illusion** e **Quackshot** con **Aladdin** e **Taz-Mania** oppure **Ecco the Dolphin** e **X-Men**.

- NICOLA COSTANTINO, Via Garruba 225, 70123 Bari, Tel. 080/5242073

SCAMBIO molti titoli per Megadrive tra cui: **Sub-Terrania**, **NBA Jam**, **Streets of Rage 3**, **Aladdin** e tanti altri ancora. Inoltre vendo molti numeri di **Martin Mystere** e **Dylan Dog**. Per ulteriori informazioni rivolgersi a:
- ROY FOLLONE, Via Enrico Toti 6, 90020 Castellana Sicula (PA), Tel. 0921/562424

SCAMBIO cartucce per Megadrive ITA e JAP tra cui: **Streets of Rage 2**, **Street Fighter 2**, **Mortal Kombat**, **The Flintstones**, **Turtles Hyperstone**, **Desert Strike** etc. etc.
- ALFONSO CASELLETTO, C.so Umberto 1° 161, 85055 Picerno (PZ), Tel. 0971/995759 (qualsiasi ora)

SCAMBIO i giochi **Sonic** e **Terminator** con versioni europee di **EA Hockey '93**, **Thunder Force IV**, **Bulls vs Blazers**, **Ex-Ranza**, **Gunstar Heroes**, oppure acquisto dette cartucce a £ 60.000 ciascuna.

- FEDERICO GHISLANDI, Tel. 0341/643063

SCAMBIO diversi titoli per Megadrive tra i quali: **Golden Axe III**, **Cool Spot**, **Aladdin**, **Rocket Knight**, **Mortal Kombat** e tanti altri. Per ulteriori informazioni rivolgersi a:
- GIOVANNI, Tel. 091/8726507 (dalle 15.00 alle 17.30)

...E SI CERCA !

CERCO un **Mega-CD** di seconda mano in buono stato e il gioco **Rocket Knight Adventures** per Megadrive. Massima serietà. Annuncio valido per Milano, Como e provincia.

- ALESSANDRO RIVA, Via Pace 7/B, 22040 Gnate (CO), Tel. 0341/551526 (dopo le 15)

COMPRO cartuccia **Landstalker** (versione europea) per Megadrive; inoltre vendo **Wonderboy III: Monster Lair** + **adattatore cartucce giapponesi** a £ 45.000 oppure scambio il tutto con **Ghouls 'N' Ghosts**. Massima serietà.
- ANDREA LETTINI, Tel. 0384/98661 oppure 0381/930731

CERCO il primo numero di **Mega Console** a buon prezzo.
- DIEGO CARDINALI, Via Nino Bixio 18, 60025 Falconara (AN), Tel. 071/910020 (dalle 19 in poi)

CERCO a modico prezzo i seguenti giochi per Megadrive: **Aladdin**, **Mortal Kombat**, **Eternal Champions**, **Sonic 3**.
- DANIELE ROVERA, Via Macagno 11, 12023 Caraglio (CN), Tel. 0171/618859 (ore pasti)

CERCO disperatamente il libretto d'istruzioni di **Virtua Racing** per Megadrive. Cerco il libretto per fare fotocopia. Vi prego, aiutatemmi!
- ALESSIO BENEGLIAMO, Sal. Sup. S. Rocchino 41/16, 16122 (GE), Tel. 010/875444

ATTENZIONE!!!

LA REDAZIONE DI MEGA CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ. SIA CHIARO.

I PREZZI PIU' BASSI SU GIOCHI & CONSOLE PER :
SNES - MEGADRIVE - GAME BOY - GAME GEAR - 3DO - JAGUAR - 32 X



CONSOLE SOLUS SET GAME BOY
£.88.000

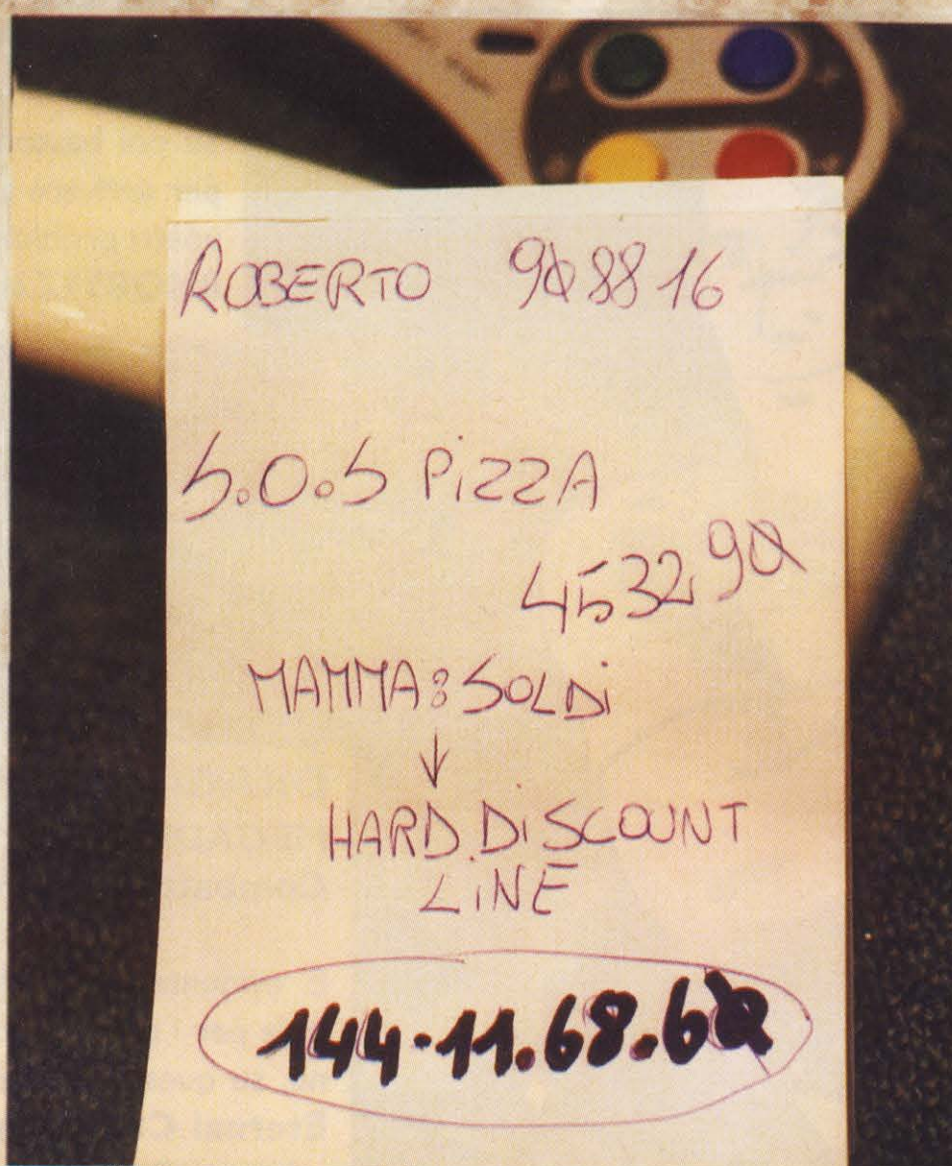
CONSOLE GAME GEAR
£.148.000

DONKEY KONG GB
£.58.000

MORTAL KOMBAT 2 SNES
£.90.000

SPIDERMAN MAX CARNAGE SNES
£.117.000

JUNGLE BOOK GB
£.58.000



SUPER STREET FIGHTER 2 SNES
£.118.000

MORTAL KOMBAT 2 GG
£.60.000

SUPER NINTENDO CONSOLE PAL
£.210.000

MEGA DRIVE CONSOLE PAL
£.200.000

MORTAL KOMBAT 2 MD
£.80.000

HULK SNES USA
£.104.000

JUNGLE BOOK MD
£.94.000

SUPER STREET FIGHTER 2 MD
£.120.000

144.116.860

E ALTRI CENTINAI DI TITOLI PER LA TUA CONSOLE A PREZZI STRACCIATI!!!!.

ATLANTIDE

PUNTO VENDITA A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI N.43

MEGADRIVE

| | |
|----------------------|-------------|
| ADDAMS FAMILY | 99.000 EUR |
| AERO THE ACRO-BAT | 99.000 USA |
| ALIEN 3 | 59.000 EUR |
| ALISIA DRAGON | 69.000 EUR |
| AGASSI TENNIS | 59.000 EUR |
| ANOTHER WORLD | 59.000 EUR |
| ARCH RIVALS BASKET | 79.000 EUR |
| ARIEL (LA SIRENETTA) | 89.000 USA |
| AYRTON SENNA GP 2 | 59.000 JAP |
| BART'S NIGHTMARE | 69.000 EUR |
| BATMAN RETURNS | 59.000 EUR |
| BATTLE MANIA | 59.000 JAP |
| BUBSY 2 | TELEFONA! |
| CASTLEVANIA | 129.000 EUR |
| CHIKI CHIKI BOYS | 49.000 EUR |
| COMBAT CARS | 99.000 EUR |
| COOL SPOT | 109.000 EUR |
| COSMIC SPACEHEAD | 79.000 EUR |
| CRUE BALL FLIPPER | 49.000 EUR |
| CYBORG JUSTICE | 59.000 JAP |
| DRACULA | 89.000 EUR |
| DRAGON | 129.000 EUR |

| | |
|--------------------|-------------|
| EA TENNIS | 119.000 EUR |
| EARTHWORM JIM | TELEFONA! |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | TELEFONA! |
| EX-RANZA | 59.000 JAP |
| FANTASTIC DIZZY | 79.000 EUR |
| FIFA SOCCER '95 | 129.000 EUR |
| FLINK | 119.000 EUR |
| FLINSTONES | 59.000 JAP |
| FLINSTONES '94 | TELEFONA! |
| G.FOREMAN'S BOXE | 49.000 EUR |
| GLOBAL GLADIATORS | 69.000 EUR |
| GREENDOG | 79.000 EUR |
| GUNSHIP | 69.000 EUR |
| INCREDIBLE HULK | 119.000 EUR |
| INTERNAT. RUGBY | 59.000 EUR |
| JAMES POND 3 | 99.000 EUR |
| JURASSIC PARK | 89.000 EUR |
| KID CHAMELEON | 49.000 EUR |
| KRUSTY FUN HOUSE | 89.000 EUR |
| LEMMINGS 2 | TELEFONA! |
| MAXIMUM CARNAGE | TELEFONA! |
| MAZIN WARS | 49.000 EUR |
| MERCS | 69.000 JAP |
| MICROMACHINES 2 | TELEFONA! |

| | |
|--------------------|-------------|
| MIGHTY MAX | TELEFONA! |
| MORTAL KOMBAT | 99.000 EUR |
| MORTAL KOMBAT 2 | 129.000 EUR |
| NHL HOCKEY '95 | 129.000 EUR |
| OUTRUNNERS | 99.000 JAP |
| PITFALL | TELEFONA! |
| PRINCE OF PERSIA | 69.000 EUR |
| POWER RANGERS | TELEFONA! |
| RADICAL REX | TELEFONA! |
| RISKY WOODS | 69.000 USA |
| ROBOCOP VS.TERM. | 69.000 EUR |
| SHAQ-FU | 139.000 EUR |
| SHINING FORCE 2 | TELEFONA! |
| SHINOBY 3 | 79.000 EUR |
| SONIC & KNUCKLES | 139.000 JAP |
| SPARKSTER | TELEFONA! |
| STREET FIGHTER 2 + | 99.000 JAP |
| STREETS OF RAGE 3 | 99.000 JAP |
| STRIDER | 49.000 EUR |
| SUPER HANG-ON | 39.000 EUR |
| SUPER ST.FIGHTER 2 | 149.000 JAP |
| SUPERMAN | 59.000 EUR |
| SYLVESTER/TWEETY | 129.000 EUR |
| T2 THE ARCADE GAME | 59.000 EUR |

| | |
|-------------------|-------------|
| TALESPIN | 59.000 EUR |
| TAZ-MANIA | 49.000 JAP |
| TAZ-MANIA 2 | 119.000 EUR |
| TINY TOONS | 99.000 EUR |
| TOPOLINO MANIA | 129.000 EUR |
| TREASURELAND ADV. | 99.000 JAP |
| URBAN STRIKE | 129.000 EUR |
| WONDERBOY IN M.W. | 49.000 EUR |
| WORLD OF ILLUSION | 79.000 JAP |
| WWF ROYAL RUMBLE | 79.000 JAP |
| YOGI & FRIENDS | 119.000 EUR |
| X-MEN | 89.000 EUR |

MASTER SYSTEM

| | |
|-------------------|------------|
| ALIEN 3 | 49.000 EUR |
| ASTERIX | 49.000 EUR |
| AYRTON SENNA GP 2 | 49.000 EUR |
| BUGGY RUN | 49.000 EUR |
| CHUCK ROCK 2 | 49.000 EUR |
| COOL SPOT | 49.000 EUR |
| DESERT STRIKE | 49.000 EUR |
| DONALD DUCK 2 | 59.000 EUR |
| DR.ROBOTNIK | 49.000 EUR |

| | |
|-------------------|------------|
| GP RIDER (MOTO) | 39.000 EUR |
| INDIANA JONES | 49.000 EUR |
| MERCS | 29.000 EUR |
| MICKEY MOUSE 2 | 49.000 EUR |
| OLYMPIC GOLD | 49.000 EUR |
| OUTRUN EUROPA | 39.000 EUR |
| PAC-MANIA | 39.000 EUR |
| PRINCE OF PERSIA | 49.000 EUR |
| RASTAN | 29.000 EUR |
| RENEGADE | 49.000 EUR |
| ROBOCOP VS.TERM. | 49.000 EUR |
| SHADOW DANCER | 29.000 EUR |
| SHINOBI | 39.000 EUR |
| SONIC | 49.000 EUR |
| STREETS OF RAGE 2 | 49.000 EUR |
| SUPER KICK OFF | 49.000 EUR |
| SUPERMAN | 49.000 EUR |
| TIME SOLDIERS | 29.000 EUR |
| WIMBLEDON 2 | 39.000 EUR |
| WONDERBOY IN M.W. | 29.000 EUR |
| WORLD GRAND PRIX | 39.000 EUR |

DISPONIBILI NOVITA' ANCHE PER
GAME GEAR & MEGA CD

VENDITA PER CORRISPONDENZA TELEFONA AL (0362) 23.81.48

Bentornati tra le pagine di **MegaTriX**, probabilmente la rubrica più popolare dopo quella della Posta di MBF (ti sbagli, nell'ultima classifica di gradimento sei stato sorpassato dalle **News**, i **Viewpoints** e **Wall Street**... Ndr). Questo mese, i lettori in difficoltà con il primo **Mortal Kombat** (c'è ancora chi ci gioca, cosa credete?) troveranno la proverbiale manna dal cielo; a prescindere dalla versione, infatti, troverete ben quattro trucchi per il primo capitolo della saga picchiaduresca della Acclaim. Come dite? No, niente trucchi per **Mortal Kombat II**, almeno non al momento di redigere queste righe. Ora però non perdetevi la calma. Noi pubblichiamo quello che passa il convento! Tuttavia, non è da escludere che quando leggerete queste righe, qualche trucco sarà già arrivato in redazione; in tal caso, chi telefonerà il venerdì pomeriggio alla redazione, sarà il primo a conoscerlo. Nel frattempo, tenete duro e, se avete qualcosa di utile per questa rubrica, inviatelo al seguente indirizzo:

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia



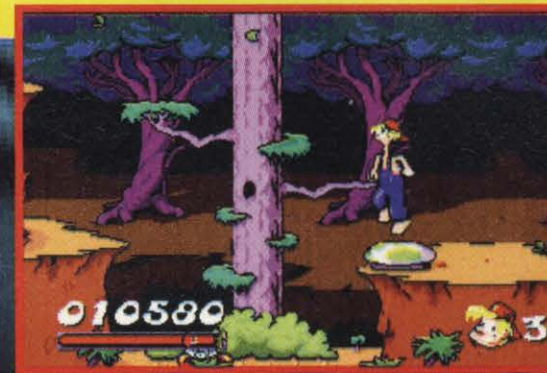
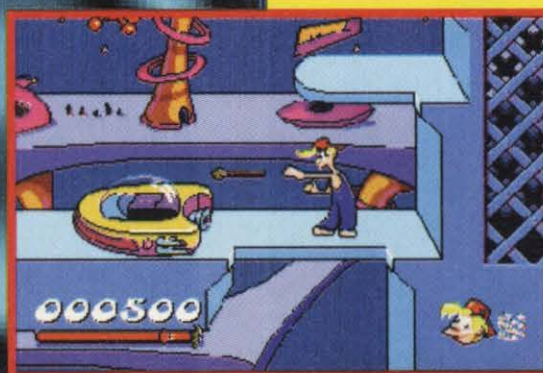
BUBBA 'N' STIX

MEGADRIVE

Codice dell'Ultimo Livello

Se col bastone non ci sapete fare quanto basta per arrivare all'ultimo livello, ecco la soluzione ai vostri problemi:

8HQR59Z2L5



DRAGONBALL Z

MEGADRIVE

Combattenti più Veloci

E' evidente che Roberto Chietera di Matera ha un debole per i picchiaduro: a lui infatti si deve la pubblicazione, su queste stesse pagine, delle restanti "fatalities" di **Eternal Champions**. Già che ci siamo, Roby, sei riuscito a salire sulle moto in **Streets of Rage 3**? Facce sape'! Ma veniamo al trucco in questione...

Quando sullo schermo appare il logo della Sega, fate fare al joypad del primo giocatore un giro di 360 gradi in senso antiorario (o, se preferite, GIU', SINISTRA, SU, DESTRA), tenendo nel contempo premuti i tasti A, B e C insieme. Se tutto è filato liscio, la schermata delle opzioni, normalmente di colore blu, si tingerà di arancione e i combattenti saranno due volte più veloci.



MC DONALD'S TREASURE LAND

MEGADRIVE

Selezione dei Livelli

Per ottenere l'opzione "Stage Select", aspettate che appaia la schermata col titolo del gioco, quindi premete SINISTRA, DESTRA, A, B, C e START. Simple, isn't it?



ROBOCOP VS TERMINATOR

MASTER SYSTEM

Trucchi Vari

Per poter scegliere liberamente l'arma da usare con il poliziotto cromato, inserite la pausa durante la partita e premete SU, 1, SU, 2, SU, 2, SU, 1, GIU', 2, GIU', 2, GIU', 1, GIU', 2. Ora disinserite la pausa e voilà, a voi la scelta delle armi! Per poter saltare al livello successivo, invece, mettete in pausa durante la partita e premete GIU', 2, GIU', 1, SU, 2, GIU', 2, GIU', 2, SU, 1, GIU', 2, SU, quindi togliete la pausa. Dulcis in fundo, se volete cominciare con 9 vite, inserite la pausa e premete SU, 1, GIU', 1, GIU', 1, SU, 2, GIU', 2, SU, 2, GIU', 2, SU, 2, SU, 1, SU, 1; togliete la pausa e le vite sono vostre.

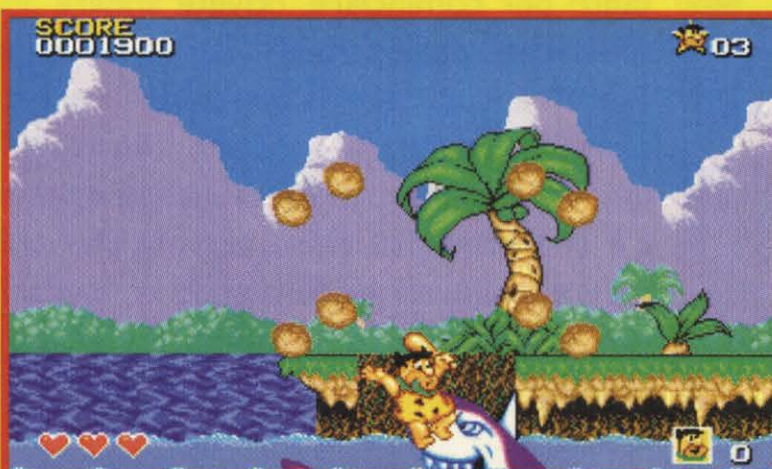


THE FLINTSTONES

MEGADRIE

Cominciare con 3 Vite in Più

Per cominciare il gioco con 3 vite supplementari, dovete tenere premuti simultaneamente i tasti A, B e C nella schermata del titolo, quindi premere il joystick verso destra e schiacciare START. Un trucco semplice, ma molto utile, per gentil concessione di un lettore ferrarese di nome Alessio. Hi, Al!

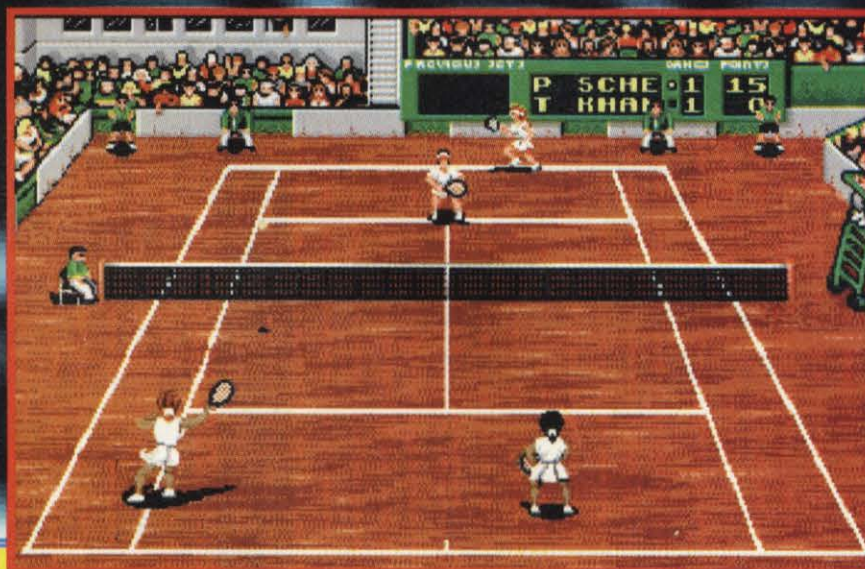


REVENGE OF THE NINJA

MEGA-CD USA

Test Mode

Giunti alla schermata con le scritte "Game Start" e "Options", premete DESTRA, SINISTRA, SU, GIU', DESTRA, SINISTRA e SU. Sulla stessa schermata apparirà così l'opzione "Test Mode", grazie alla quale potrete visionare tutte le scene del gioco, compreso il finale!



PETE SAMPRAS TENNIS

MEGADRIE

Password e Opzioni Segrete

Eccovi le password per l'opzione "World Tour":

- | | |
|------------------|--------------|
| 1. Stuttgart | - START |
| 2. Tokyo | - CAR |
| 3. Washington | - VEGAN |
| 4. Dusseldorf | - STAR |
| 5. Parigi | - LCD |
| 6. Montreal | - WALL |
| 7. Barcellona | - SINKORSWIM |
| 8. San Francisco | - SHELF |
| 9. Bombay | - WINDOW |
| 10. Londra | - POOL |
| 11. Zurigo | - LUCKY |
| 12. Memphis | - HOUSE |
| 13. Milano | - CUE |
| 14. Barcellona | - DURHAM |
| 15. Hamburg | - JUMPING |
| 16. New York | - HAPPY |
| 17. Berlino | - MEGA |
| 18. Florida | - PLAYPETE |



SONIC CHAOS

GAME GEAR

Sound Test

Per poter trastullarvi con le musiche e gli effetti sonori del gioco, dovete aspettare che appaia lo schermo col titolo, quindi premere GIU', GIU', SU, SU, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, 1, 2 e START.



REN & STIMPY GAME GEAR Codici

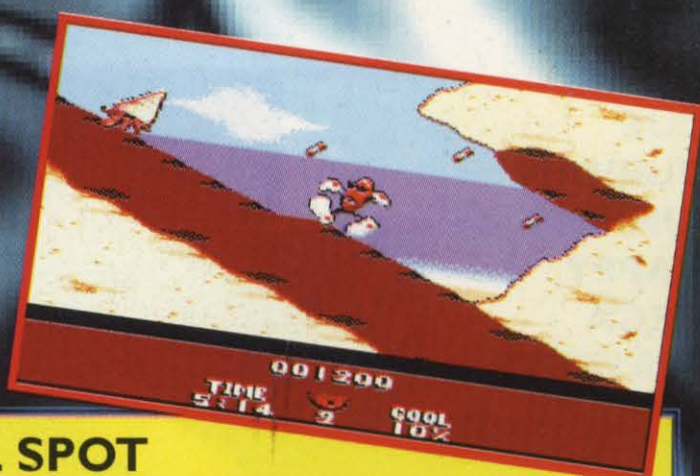
Dopo le password apparse sul numero scorso, eccovi i codici per il platform basato sulle demenziali avventure animate di **Ren e Stimp**...

Livello 2: 42Z0000 0PJ82XL
Livello 3: 0700000 0DJ44XF
Livello 4: 4310000 0DJ24XB
Livello 5: 2320003 THJ44XK

MUTANT LEAGUE HOCKEY MEGADRIVE Password

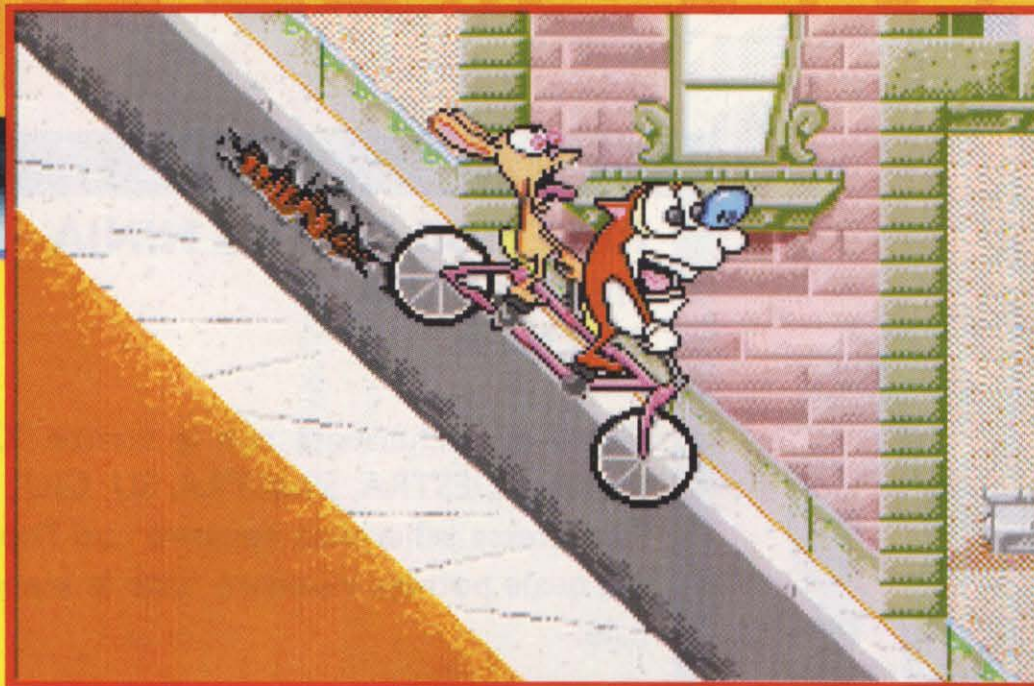
Eccovi alcune password abbinate alla squadra dei Mutant Monsters:

- Quarti di finale: **BTPCZCQ57232W**
- Semifinale: **BKWYPMKTXMK2Y**
- Finale: **VTN2VBF84GGQC**



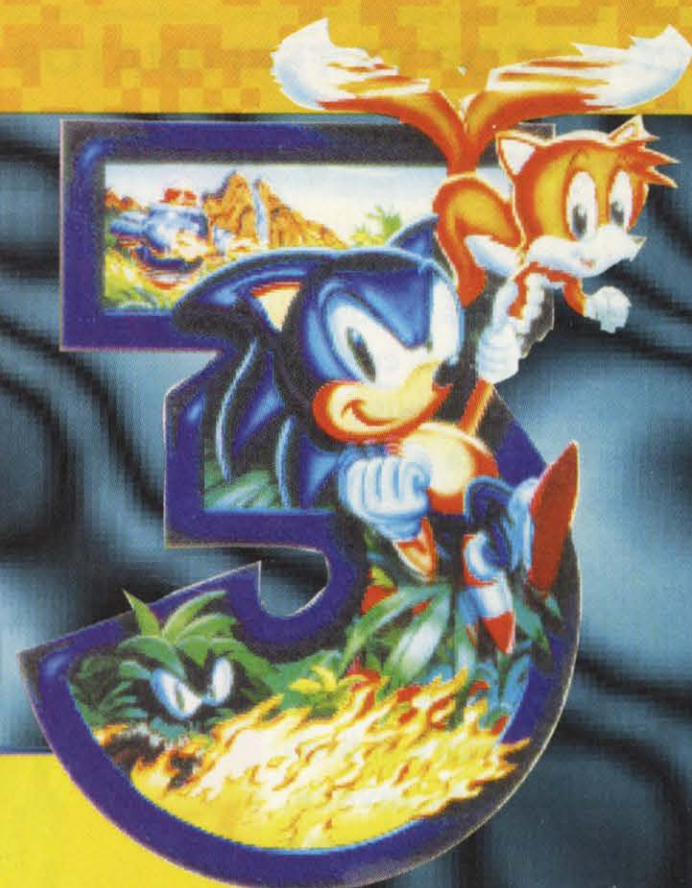
COOL SPOT MASTER SYSTEM Opzioni Segrete

Giunti alla schermata delle opzioni, evidenziate il "Music Test" e premete SU, SU, SU, GIU', GIU', GIU', SU, GIU', SU, GIU': vedrete apparire una schermata con più opzioni rispetto alla norma, fra cui una per la selezione del livello.



SONIC 3 MEGADRIVE Stage Speciale Segreto

Effettuate il trucco per la selezione del livello (quando appare il logo della Sega, premete due volte in SU, due volte in GIU' e quattro volte in SU; poi, nella schermata con la scritta "one player competition" premete due volte in GIU'), quindi andate all'opzione del Sound Test. Ascoltate i suoni 1, 3, 5 e 7: dovrete udire un suono particolare. Evidenziate quindi la scritta "Special Stage 2", tenete schiacciato A e premete START: finirete in un ottavo stage speciale ultradifficile dove potrete ottenere un ottavo smeraldo.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER MEGA-CD USA Sequenze Video Segrete

Avete **FIFA**? Allora non provate questo trucco, è per gente che ha fegato, hahahaha... Come, nessuno che ride? E va bene, veniamo al sodo prima di peggiorare la nostra situazione... Dunque, tanto per cominciare, dovete andare alla schermata dell'opzione "Coaching/Game Stats" e spostare la palla su "Formations", "Coverage" oppure "Strategy", una delle tre. In ognuna di queste opzioni c'è una sequenza video segreta che può essere visionata evidenziando le medesime e premendo il tasto A. Happy viewing!

PRINCE OF PERSIA

MEGA-CD

Password e Cheat Vari

Le password sottoelencate servono per cominciare in qualsiasi livello con un'ora di tempo per finire il gioco e 8 "hit points":

- | | |
|-------------------------------|-------------|
| 1 - BJKDGT | 9 - BJKLIO |
| 2 - BJKEQS | 10 - BJKMSN |
| 3 - BJKFAS | 11 - BJKNCN |
| 4 - BJKGKR | 12 - BJKOMM |
| 5 - BJKHUQ | 13 - BJKPWL |
| 6 - BJKIEQ | 14 - BJKQGL |
| 7 - BJKJOP | 15 - BJKRQK |
| 8 - BJKKYO | 16 - BJKSAK |
| 17 (Sequenza Finale) - BJKTKJ | |

Eccovi inoltre dei cheat da effettuare quando il gioco è in pausa; basta che premiate i tre tasti del joypad nella sequenza illustrata:

- Per recuperare un'unità di energia: C, A, C, B, B, A, C, C
- Per aprire tutti i cancelli del livello e farli restare aperti per qualche secondo: A, A, B, A, C, A, A, C
- Per uccidere tutte le guardie presenti sullo schermo: A, B, A, C, C, A, C, B
- Per scatenare un terremoto in modo da far crollare tutte le tavole pericolanti: B, A, A, B, C, B, B, B



DYNAMITE HEADDY

MEGADRIVE USA

Vedere le Animazioni
dei Personaggi

Quando appare la schermata col titolo del gioco, premete START e quindi evidenziate la scritta "Options". Ora, con i comandi per il primo giocatore, premete B, A, B, C e B, dopodiché premete START. Vedrete apparire una schermata verde con un frammento animato di Headdy. A questo punto vi basterà spostare il joypad a DESTRA per osservare con calma tutta la gamma delle animazioni.



McDONALD'S TREASURELAND ADVENTURE

MEGA-CD

Selezione del Livello

Nella schermata del titolo, premete SINISTRA, DESTRA, A, B, C e START e potrete accedere alla schermata per la selezione del livello.

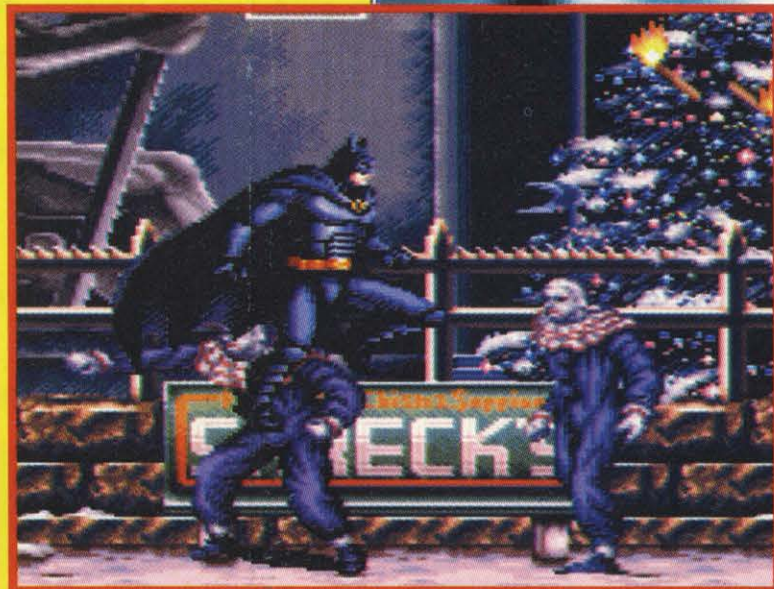
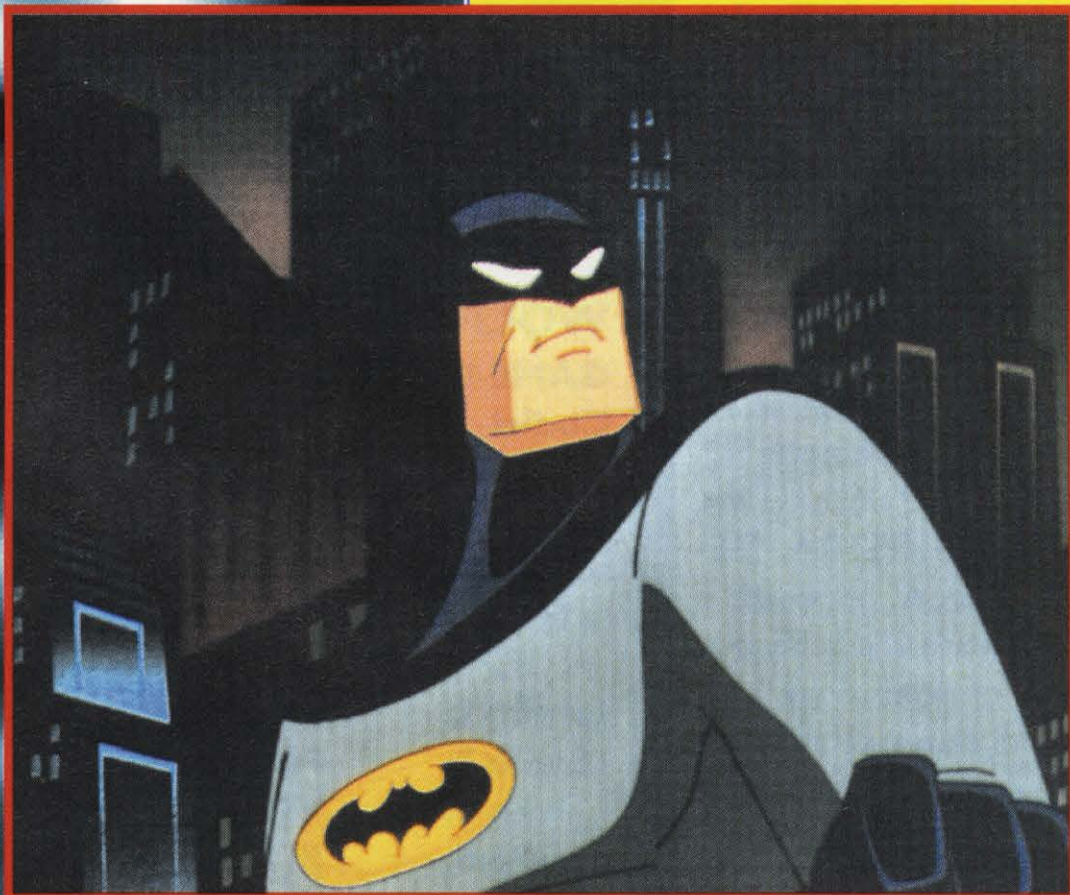
BATMAN RETURNS

MEGA-CD

Livello di Partenza a Scelta & Cheat Misterioso

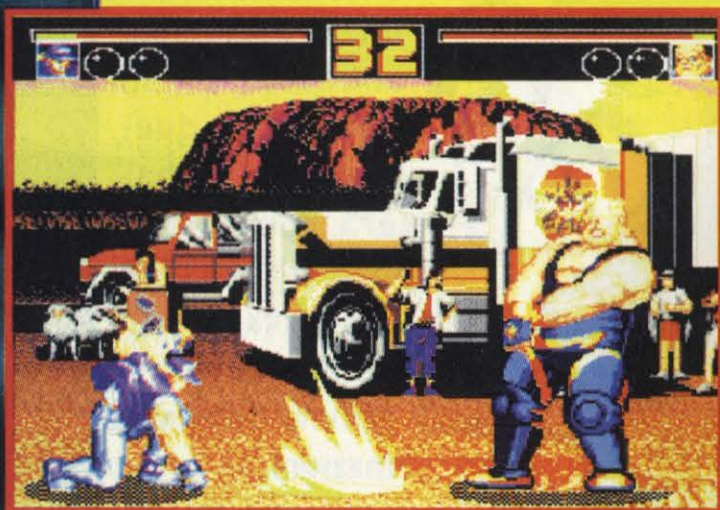
Andate nella schermata delle opzioni (Batman Options) e cambiate lo stile di gioco (Game Type) in "Platform Only", quindi tenete premuto verso SINISTRA e schiacciate il tasto B sulle opzioni 1, 7, 1, 6, 7. Dovreste udire il suono di una campana. Settate le opzioni nel modo desiderato, quindi tenete premuti SINISTRA e B sul numero dell'opzione corrispondente al livello in cui volete cominciare. Esempio: per cominciare dal livello 3, tenete premuti SINISTRA e B

sull'opzione 3 finché il livello non si materializza. Il cheat seguente dovrebbe fare qualcosa, ma ancora non siamo riusciti a capire esattamente cosa. Bisogna andare allo schermo delle opzioni e cambiare lo stile di gioco in "Full Game", quindi tenere schiacciato a SINISTRA e premere B su tutte le opzioni, dalla numero 7 alla numero 1 e da lì di nuovo fino alla 7. Anche in questo caso, udirete una campana, ma che cosa significhi dovrete scoprirlo da soli. Sorry.



FATAL FURY 2 MEGADRIVE Continue Infiniti

Avete perso un combattimento nell'opzione Story Mode e volete continuare? Allora, durante la visualizzazione della scritta Continue, tenete premuti SU, A e B. Poi, mentre ancora tenete schiacciati questi tasti, premete C: il numero di "continue" aumenterà ad ogni pressione del tasto C fino a raggiungere la cifra massima che è nove. Il trucco può essere effettuato all'infinito.



ETERNAL CHAMPIONS MEGADRIVE Mosse Mortali, Parte II

Eccovi le mosse mortali che rimanevano da pubblicare dopo quelle apparse sul numero 6 di **Mega Console**. Non ringraziate noi, però, bensì **Roberto Chietera** (Ryu per gli amici) di Matera! Bella lì, Roby!

• Stage di Slash

Mettete il vostro avversario all'estrema sinistra dello schermo; partendo da questo punto, calcolate circa 10 centimetri e colpite.

Risultato della Fatality: il vostro avversario sarà divorato da un dinosauro.

• Stage di Trident

Mettete il vostro avversario al livello della statua della sirena a destra e colpite.

Risultato della Fatality: le piante stritolano il vostro avversario.

• Stage di Xavier

Mettete il vostro avversario a circa 3 centimetri dalla legnaia e colpite.

Risultato della Fatality: il vostro avversario verrà incenerito da alcune fiamme.



ROBOCOP VS TERMINATOR MEGADRIVE Più Gore e Altro Ancora

Volete rendere il gioco ancora più violento, fino a raggiungere i livelli dei film su cui è basato? Ma certo che lo volete, non negatelo! Allora inserite la pausa durante la partita (START) e con i tasti del joypad effettuate questa sequenza: C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A.

Se invece volete scegliere l'arma che vi pare senza tante storie, mettete in pausa durante la partita ed effettuate quest'altra sequenza: B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B.

Infine, se volete dare a Robocop il "turbo", mettete in pausa durante il gioco e premete A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B. Capito, belli?



ART OF FIGHTING MEGADRIVE Più Forza ai Combattenti

Quando appare il logo della Sega, premete A, B, B e A, quindi selezionate l'opzione di gioco "Versus": potrete così elargire una forza sovrumana a ciascun combattente. In your face, Ovomaltina!

VAMPIRE KILLER MEGADRIVE Vite Extra e Livello di Difficoltà Inedito

Andate alla schermata del Sound Test e ascoltate il brano musicale "05" e l'effetto sonoro "73". Poi tornate allo schermo dei titoli e quando dovete selezionare il modo di gioco ("One Player" o "Password"), premete SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B e A. A questo punto, andate alla schermata delle opzioni, dove scoprirete di poter selezionare fino a nove vite e giocare al livello di difficoltà "Expert".



WOLFCHILD GAME GEAR Codici

Tempo da lupi... e ovviamente non lo diciamo solo perché al momento di scrivere queste righe fuori c'è il diluvio! (battuta fiacca, lo ammetto - NdR)

| | |
|------------|-------|
| Livello 2: | WX9F2 |
| Livello 3: | FD4RM |
| Livello 4: | VGK6S |
| Livello 5: | J8TPR |

MEGA TURRICAN

MEGADRIIVE

Invincibilità

Per diventare invincibili, premete START in qualsiasi livello del gioco per attivare la pausa, quindi premete A, A, A, B, B, B, A, A, A. Ora togliete la pausa premendo START e sarete - sì, avete indovinato - invincibili!



TMNT: THE HYPERSTONE HEIST

MEGADRIIVE

Selezione del Livello

Quando appare il logo della Konami, premete C, B, B, A, A, A, B e C: dovrete udire un suono particolare. Andate quindi allo schermo dei titoli e premete A, B, B, C, C, C, B e A. Se udite lo stesso suono di prima, premete A e START: avrete così la possibilità di scegliere il livello di partenza.



TOE JAM AND EARL 2: PANIC ON FUNKOTRON!

MEGADRIIVE

Password

Per vedere i titoli di coda, scrivete "TJ-AND-EARL!". Se invece volete cominciare al livello 7 con una scorta inesauribile di super-barattoli, 9 vite, 99 Mosse Funky, 80 monete, 5 Funk Vacs e 5 opzioni di panico, scrivete " - V Y 0 - 7430IZ7R". E con queste, dovremmo avere fatto il pieno...



MORTAL KOMBAT

MEGA-CD USA

Opzioni Segrete

Avete presente quella sequenza di pressioni denominata D.U.L.L.A.R.D., quella cioè che serve a far apparire la schermata delle opzioni segrete nella versione Megadrive di MK? Ebbene, a quanto pare funziona anche nella versione Mega-CD! Nella schermata con le scritte "Game Start" e "Options", premete GIU', SU, SINISTRA, SINISTRA, tasto A, DESTRA e GIU': vedrete così apparire, sulla medesima schermata, la scritta "Cheat Enabled". Evidenziate la scritta e potrete accedere ad un menù segreto di opzioni, con le quali potrete diverse cosucce, fra cui le seguenti:

P1Win - Quando attivata, questa opzione permette di uccidere il secondo giocatore con un colpo solo.

P2Win - Idem come sopra, eccetto che per l'inversione di ruoli.

Moon - Permette di vedere delle figure di vario genere davanti alla luna nello stage del Ponte Sospeso (The Pit).

Dads - Dà strani nomi a ciascuno dei combattenti.

Green - Reptile appare sullo schermo per darvi un messaggio prima di ciascun combattimento.

Lives - Questa vi dà crediti illimitati.

Flag 6 - Dà al computer la possibilità di eseguire le fatalities.

Turbo - Rende il gioco alquanto più veloce.



MORTAL KOMBAT

GAME GEAR

Consigli Utili

Quando si usa Rayden, è possibile uccidere Sub-Zero e Scorpion con due colpi. Lasciate che incedano verso di voi e producite rapidamente una folgore di luce, quindi colpiteli con un uppercut, un fulmine ordinario o un attacco a siluro: la vittoria è un sostanzioso bonus temporale do-

vrebbero essere vostri.



SPIDERMAN

MASTER SYSTEM

Cambio di Costume

Siete stufo di vedere l'Uomo Ragno nella solita calzamaglia rosso-blu? Allora sarete lieti di sapere che esiste un cheat per cambiare la sua tenuta in quella indossata da Venom! Ecco come ottenere il miracolo... Andate alla buca situata alla fine del livello delle fogne, dove si trova la chiave. Saltate sotto la base della scaletta e premendo SALTO e GIU', così da non perdere l'energia, saltate fuori di nuovo e dovrete avere addosso la funerea uniforme del vostro arcinemico. Attenzione però: questo trucco funziona soltanto nel modo di gioco "Nightmare".

MORTAL KOMBAT II

GUIDA ALLE MOSSE SPECIALI DELLA VERSIONE GAME GEAR

Le telefonate che abbiamo ricevuto lo scorso mese ci hanno fatto capire non solo quanto ormai innumerevoli siano i possessori di Game Gear che si stanno dannando per raggiungere Shao Kahn nella stupefacente versione portatile di Mortal Kombat II, ma anche, soprattutto, quanto sia per loro difficile riuscire a capire quali e quante sono le mosse che i combattenti sono in grado di effettuare, nonché come fare ad eseguirle. Beh, quelle che seguono sono le risposte che gli interessati aspettavano. Oh, un'ultima cosa prima di dare inizio alle danze: il simbolo dell'addizione ("+") fra una direttiva e l'altra sta a significare che tali operazioni vanno eseguite simultaneamente (ad esempio, "Indietro + tasto 2" equivale a dire che dovete andare indietro e premere il tasto 2 nello stesso momento). Afferrato il concetto? (Non provate a dire di no!)

LIU KANG



MOSSE SPECIALI

Fireball da alzati o in volo: Avanti, Avanti, tasto 1
Fireball da chinati: Avanti, Avanti, tasto 1, Basso
Flying Kick: Avanti, Avanti, tasto 2
Bicycle Kick: tenere premuto il tasto 2 e quindi mollarlo

SPIKES

Avanti, Indietro, Avanti, tasto 1

MOSSA FINALE

Dragon: Basso, Avanti, Indietro, Indietro, tasto 2

SCORPION



MOSSE SPECIALI

Spear: Indietro, Indietro + tasto 2
Teleport Punch: Basso, Indietro + tasto 2
Air Throw: Parata (in volo)
Scissor Kick: Giù, Indietro, Su, tasto 1

SPIKES

Avanti, Indietro, Avanti + tasto 1

MOSSA FINALE

Fire Breath: tenendo premuto il pulsante della Parata fare
Alto, Alto + tasto 1

SUB ZERO



MOSSE SPECIALI

Freeze: Basso, Avanti, tasto 1
Ground Freeze: Basso, Indietro, tasto 1
Slide: Parata, Parata, tasto 1 + tasto 2

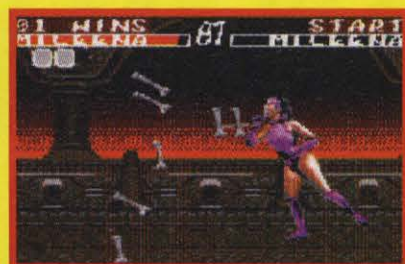
SPIKES

Avanti, Indietro, Avanti, tasto 1

MOSSA FINALE

Frozen Uppercut: Avanti, Avanti, Basso, tasto 2 dopodiché Avanti, Basso, Avanti, tasto 1

MILEENA



MOSSE SPECIALI

Teleport Kick: Avanti, Avanti, tasto 2
Roll Attack: Indietro, Indietro, Basso, tasto 1
Sai Toss: tenere premuto il tasto 1 e quindi mollarlo

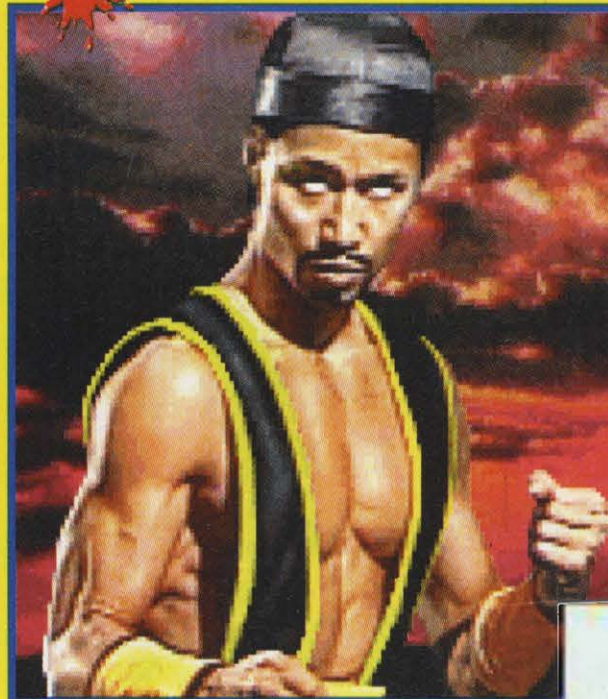
SPIKES

Avanti, Indietro, Avanti, tasto 1

MOSSA SPECIALE

Eaten Alive: Avanti, Indietro, Avanti, tasto 2

SHANG TSUNG



MOSSE SPECIALI

Skull Bolt: Indietro, Indietro, tasto 1

METAMORFOSI

Kung Lao: tasto 2 + Indietro
Sub-Zero: tasto 2 + Avanti
Kitana: tasto 2 + Basso
Reptile: tasto 2 + Alto + Sinistra
Mileena: tasto 2 + Alto
Scorpion: tasto 2 + Basso + Sinistra
Jax: tasto 2 + Basso + Destra

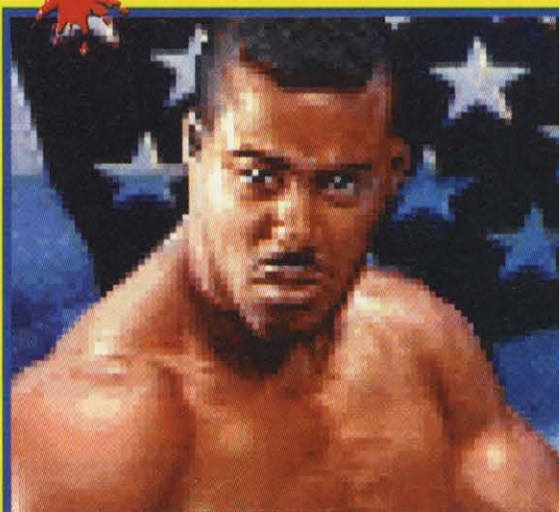
SPIKES

Avanti, Indietro, Avanti, tasto 1

MOSSA FINALE

Soul Steal: tenendo premuto il pulsante della Parata fare Alto, Basso, Alto, tasto 1

JAX



MOSSE SPECIALI

Face Pound: Avanti, Avanti + tasto 1
Energy Wave: Basso, Indietro + tasto 2
Ground Quake: tenere premuto il tasto 2 per tre secondi
Back Breaker: Parata (in volo)

SPIKES

Avanti, Indietro, Avanti + tasto 1

MOSSA FINALE

Ultra Slam: Avanti, Avanti, tasto 1 ripetutamente

KITANA



MOSSE SPECIALI

Fan Toss: Avanti, Avanti, tasto 1 + tasto 2
Fan Swipe: Indietro + tasto 1
Fan Lift: Indietro, Indietro, Indietro, tasto 1
Square Wave Punch: Avanti, Indietro, tasto 1

SPIKES

Avanti, Indietro, Avanti, tasto 1

MOSSA FINALE

Eaten Alive: tenendo premuto il pulsante della Parata fare Avanti, Avanti, Avanti, tasto 2

REPTILE



MOSSE SPECIALI

Acid Spit: Avanti, Avanti, tasto 1
Forceball: Indietro, Indietro, tasto 1
Invisibilità: tenendo premuto il pulsante della Parata fare Alto, Alto, Basso, tasto 1
Slide: Indietro, Indietro, tasto 1 + tasto 2

SPIKES

Avanti, Indietro, Avanti, tasto 1

MOSSA FINALE

Tongue Lash: Indietro, Indietro, Basso, tasto 1 (stando distanti la metà dello schermo)



VIEWPOINTS

ovvero l'opinione della redazione!!!

| GIOCO | BIO MASSA | FABIO | CHAR | MATTEO | PAOLO | SIMON | MEGAMEDIA |
|--------------------------|-----------|-------|------|--------|-------|-------|-----------|
| FIFA SOCCER 95 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7,3 |
| FLINK | 8 | 7 | 8 | 7 | 7 | 7 | 7,3 |
| MEGA BOMBERMAN | 9 | 8 | 9 | 9 | 9 | 9 | 8,8 |
| MICRO MACHINES 2 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |
| MORTAL KOMBAT II (MS) | 9 | 8 | 7 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| PETE SAMPRAS TENNIS (GG) | 7 | 6 | 8 | 7 | 8 | 7 | 7,2 |
| PROBOTECTOR | 9 | 8 | 9 | 9 | 9 | 9 | 8,8 |
| RED ZONE | 8 | 9 | 8 | 9 | 9 | 8 | 8,5 |
| SONIC & KNUCKLES | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 | 8 | 7,5 |
| SOULSTAR (MCD) | 7 | 8 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7,2 |
| SPARKSTER | 9 | 8 | 9 | 8 | 8 | 8 | 8,3 |
| THE LION KING | 8 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 | 7,5 |
| URBAN STRIKE | 8 | 9 | 8 | 8 | 9 | 8 | 8,3 |

MEGALEGENDA

10 - A M-U-S-T!

9 - Awesome

8 - F***ing radical!

7 - Cool

6 - Usual business...

5 - A total fake...

4 - Loosing...

3 - Simply lame

2 - Pure shit!

1 - Gettafuckouttahere!



CONSOLLES department

presents

...GIOCHI ALLA TUA ALTEZZA!

**3DO + J.PARK
+ CRASH&BURNS
= L. 998.000**

**3DO PAL + J.PARK
+ CRASH&BURNS
= L. 1.098.000**

**MEGA DRIVE II ITA
+2 PAD+RF UNIT
= L. 218.000**

**MEGA DRIVE II ITA
+SONIC II+2 PAD+RF
= L. 248.000**

**S.NINTENDO PAL+PAD
+SCART+S.M.ALL STAR
= L.278.000**

**S.NINTENDO PAL
+PAD+SCART
= L.208.000**

**S.NINTENDO PAL+PAD
+SCART+S. FIGHTER 2 T.
= L.288.000**

**GAME BOY+PILE
+KIRBY'S D.LAND
= L. 108.000**

**MORTAL KOMBAT II
X M.D. = L. 105.000
X SNES = L. 138.000**

**SUPER S.FIGHTER II
X M.D. = L. 148.000
X SNES = L. 148.000**

**JURASSIC PARK ITA
PER MEGA DRIVE
= L. 58.000**

**GAME GEAR
+COLUMNS
= L. 178.000**

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

ANCONA Sassoferato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

BRESCIA Toscolano
VIDIVoice MEDIA
P.za Caduti, 12

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a



**CONSOLLES DEPARTMENT®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE
I VIDEOGAMES**

Questi games li puoi trovare a Milano
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

Negozio: Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

GAME BOY
VIDEO GIOCO PORTATILE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

SEGA®

RISE OF THE ROBOTS

NOVEMBRE 1994

DISPONIBILE PER

GAME GEAR™ **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE



AKkaim®
entertainment inc.



C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavarina (Va)
Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555

RIVOLGITI AD UN NEGOZIO SELEZIONATO
C.D. VERTE ITALIA! TROVERAI LA NUOVA
CARTUCCIA ROM PER MEMORYPAD
RISE OF THE ROBOTS

